







Le temps joue contre vous. Vous devez trouver votre voie à travers 20 niveaux périlleux afin de délivrer la princesse des griffes du Grand Vizir JAFFAR. Serez-vous victorieux et revendiquerez-vous la Résidence Royale avant que le sablier ne soit vide?















Axelay™ and Super Parodius™ are Trademarks of Konami Company Ltd. © 1992 Konami. All rights reserved. Prince of Persia is a registered Trademark of Broderbund Software, Inc. © 1992 Broderbund Software, Inc. Jordan Mechner. All rights reserved. ©1992 Konami. All rights reserved. Konami® is a registered Trademark of Konami Co. Ltd. Distribué par Bandai. Pour tout complément d'informations, appelez-nous au (16-1) 34 64 77 55.





Ouf, les affaires reprennent ! Je déteste vraiment la période d'après Noël, lorsque les jeux n'arrivent plus qu'au compte goutte. Il me faut ma dose, si je n'ai pas qu'au compte goutte. Il me taut ma dose, si je n'ai pas de nouveautés je suis vraiment en manque. Enfin, la mauvaise période est passée et les jeux recommencent à arriver, il était temps! Si vous voulez rêver, regardez donc les tests de Starfox et de Batman Returns (ce n'est pas un grand jeu, mais qu'est-ce qu'il est beau!), sans même parler de View Point qui est tellement génial que tous les testeurs se sont offert une Neo Geo rien que pour pouvoir y jouer. Vous allez vous régaler égale-ment avec le reportage de Destroy et de notre corres-

pondant au Japon sur le salon des jeux d'arcade qui s'est déroulé à Tokyo le mois dernier. De petites mer-veilles y étaient présentées et on attend avec impatience les conversions qui seront faites sur Megadrive ou Super Nintendo. Et si ca ne vous suffit pas, vous allez décoller en découvrant le dossier que T.S.R. vous a concocté sur les jeux en réalité virtuelle: c'est carrément dément! Une dernière chose... N'oubliez pas d'écouter M40 tous les mercredis de 17 à 18h. Vous aurez des nouvelles toutes fraîches, chaque semaine, sur le monde des jeux

AHL, le docteur JOYPAD

ASTUCES165
CHANGE PAS DE MAIN,
ÇA VIENT62
COURRIER5
DOSSIER AOU 9374
DOSSIER IMAGINA48
INTERVIEW D'ARTHUR
PAR TREIZE22
INTERVIEW DE ERIC CHAHI 60
NEWS8
PETITE ANNONCES174
PREVIEWS26
TESTS64
MECADDIVE

CHIKI CHIKI BOYS IFC	159
CYBORG JUSTICE	.70
GEORGE FOREMAN	
KO BOXING	.66
HARDBALL 3	.68
OUT RUN 2019	.72
STEEL TALONS	.67
SUNSET RIDERS	.64

## NEO GEO

FATAL	<b>FURY</b>	2	 • • • • • •	1	12
SUPER	SIDE	KICKS	 	1	08
VIEW F	OINT			-1	04

## NINTENDO

BEST OF THE BEST	
KARATE	94
CASTLEVANIA 3	90
FELIX THE CAT	88
PRINCE OF PERSIA	
LYNX	

## DINOLYMPICS ......98

PIT	FIGH	TER	 •••••	 100

## MASTER SYSTEM

PIT	FIGHT	ER	*****	 	86

DIT FIGHTER

## GAME GEAR

SUPER	SPACE	INVADE	RS109
TALESF	PIN		103

## SUPER NINTENDO

AEROBIZ	12	y
BATMAN	12	6
BATTLE CLASH	16	0
BEST OF THE BEST		
KARATE IFC	15	8

BLUES BROTHERS.....136

## DESERT STRIKE...... FC 156 E1 EYHALIST HEAT 9 194

					-
F1	GRAND	PRIX	2		13
u A	DI EV'C L	HIMC	NG	IIS	13

COOL WORLD .....130

## JACK NICKLAUS......135

KITARO'S	ADVEN	TURE	122
MAGICAL	QUEST	IFC	157

	-						
ST	AR	RFC	X.	 	 	1	116

STA	RW	ARS	 	■ ■FC	154

SUPER	BIKURIA	MAN	121
-------	---------	-----	-----

## SUPER PANG...... FC 162

## **GAME BOY** REST OF REST KARATE 149

DESI OI DESI IMMOTE	172
CASTLEVANIA 2	161
HOME ALONE 2	.143
KRUSTY'S FUN HOUSE	.144
L'ARME FATALE	.146
SWAMP THING	148

SWAMP THING	148
THE EMPIRE	

21KIR	(E2 RV	CK	****	****	****	*****	140
THE	FLASH	****	****	• • • •	****		149

TOM	ET JI	ERRY	 	• • • • • •	147
TOP	GUN	2	 		152

TURN AND	BURN		150
UNIVERSAL	SOLD	IER	151

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par mensuelle éditée par SIPRESS SA, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax : (1) 40 35 16 47. Associés: Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN. Directeur de la publication : Marc ANDERSEN • Rédacteur en chef : Alain HUYGHUES-LACOUR • Direction Artistique : Alain LANGLOIS • Maguette: LINOU, NATHA-LOU, FABINNOU et PIXEL PRESS STUDIOU . Coordingtion technique : DANBISS • Publicité : Isabelle WEILL NEWS: J'm DESTROY • Trucs & astuces : Steph et le trés célèbre Professeur Mamadou Mouloud Boukoulé N'Greg Courrier : TSR et GREG • Correspondant: JAPON • Softbank • Directeur des ventes : PROMEVENTE -Michel Yatca, (1) 45 23 25 60. Terminal EB6 • Modification de service et réassort: Nº VERT: (1) 05 19 84 57. Photogravure: PPO, RPM, et Intégraal • Imprimé par Jean Didier • Distribution: Transport Presse. • Illustration de couverture : BEST OF THE BEST KARATE® LORICIEL Tous droits de reproduction réservés. Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.

# ACCEUT ACCEUT

Hein? Cest quoi ce bug? Non, ici c'est courrier des lecteurs. Au cas où vous auriez des problèmes de coeur, je vous conseille mes collègues de chez Girl, Ok, Maxi, Prima, ils sauront vous ré-pondre mieux que moi: "je suis petit, laid, gros, con et moche et je n'intéresse aucune fille! Même les enfants me jet-tent des pierres dans la rue, aidez-moi! tent des pierres dans la rue, aidez-moi!
R: Mais non voyons, nous sommes sûrs
que tu n'es pas si mal, etc, etc...". Et
voila encore plein de gens heureux,
chouette! Tiens, ça me donne envie de
répondre au courrier, ce que je vais faire
illico:

Cher Joypad, j'achète votre magazine chaque mois et depuis le premier numéro. Il est extraordinaire! J'ai une MD, mon jeu favoest extraoranaire i al une MD, mon jeu javo-ri est Sonic II qui m'a un peu décu, car je l'ai terminé rapidement. Celui que je hais le plus est bel et bien Space Harrier II qui a des gra-phismes ratés, une maniabilité douteuse, bref un intérêt pauvre. Je suis également posses-seur d'une Gamegear que je ne quitte jamais depuis que j'ai acquis Shinobi II. J'ai l'occasion de jouer assez souvent à la Super Nintendo et au sublime Street Fighter II ou à Final fight, ou encore à Axelay. Je connais bien la Game-boy que j'ai possédée pendant 2 ans. Je suis particulièrement friand des bornes 'arcade et paraculierement mand des bornes arcade et en particulier, de Street Fighter Il'. Alors voila, je suis en 3e, vais avoir 16 ans et suis bon joueur, j'ai un bon niveau en anglais, en espa-gnol et en rédaction. J'aimerais faire partie de votre équipe et ainsi devenir testeur de jeux vidéos. Dans l'attente d'une réponse, je vous bried d'arche proce plutations désignations. prie d'agréer mes salutations distinguée

Poirier Eric, Avon Fichtre, diantre et moult expressions, tu n'y vas pas avec le dos de la cuillère! Un truc qui est bien avec toi, c'est qu'au moins, tu sais qui est bien avec toi, c'est qu'au moins, tu sais ce que tu veux! Pour ton Sonic II, il est tout à fait normal qu'un jeu grand public soit très facile, car n'importe qui doit pouvoir y jouer "correctement". Pour les super-joueurs, le Sega team rajoute après des petits plus, comme les 7 émeraudes à ramasser, etc... Par contre je ne suis pas tout à fait d'accord dans ta critique de Space Harrier II, car même s'il est très laid, il fut tout de même le premier jeu à sortir sur la MD, vers Novembre 1988. Alors soyons indulgents et pensons que pour

199frs ce n'est pas si mal que ça!

Passons maintenant à la deuxième partiede ta lettre: ta demande d'embauche. Il nous est hélas impossible de te prendre avec nous, car la rédaction est déjà complète, et même si les jours de bouclage nous sommes parfois débordés, une ou deux personnes de plus se-raient inutiles, comme ce mois-ci lorsque les jeux sont plus rares; désolé. Mais il ne faut pas que tu (vous, en fait, car je suppose que vous êtes nombreux à vouloir faire ce metier) te désespères, car le marché des jeux vidéos est encore en pleine explosion (la preuve: tout le monde cherche à baillonner ce nouveau loisir) et les emplois rattachés aux jeux vont devenir de plus en plus courants. Alors, je vous le dis, lecteurs qui voulez devenir des journalistes: faites les études qui vous plaisent, cela n'a au-cune importance. Arrangez-vous juste pour avoir un bon niveau d'écriture, et attendez quelques mois, semaines, années ou même jours, les emplois qui se rattachent aux consoles sont de plus en plus courants et les demandes toujours croissantes. Cela pourra aussi bien être: journaliste chez un concurrent qui sortira bientôt, chroniqueur d'une ruprique consoles dans un journal qui n'a aucun rapport avec les jeux vidéos, ou encore, cata-logueur de jeu chez Nintendo et Sega. Et puis, des tas d'autres trucs sont possibles: directeur de pub, représentant marketing, maquettiste, directeur technique, ou même chef de rayon video au BHV etc... Vu tout ce qui va être créé d'ici peu par la mode croissante des jeux

vidéos, on peut dire que les types "qui en veulent", comme toi, auront toujours une place de choix dans l'univers des jeux!

Salut! La Mégadrive, c'est de la daube! Je sais que ce genre d'affirmation va provoquer un tollé parmis les Segamen mais je le répète: la Megadrive c'est de la daubel En effet, je viens de faire l'acquisition d'une Super Nintendo (française) apres avoir galéré perdant un an avec une Mégadrive. Quel changement, finies les couleurs moches, finis les sons ignobles et, surtout, finis les jeux qui se terminent en une heure! Street fighter Il c'est quand même mieux que Streets of Rage 2 non? Axelay éclate Thunderforce IV (bonjour non? Axelay éclate Thunderforce IV (bonjour les ralentissements sur ce dernier) et Zelda III enfonce sous terre Phantasy starl Alors, lec-teur, tu veux une Md? Reflechis bien, car si plus tard tu es déçu, il ne faudra t'en prendre qu'à toil!! La seule vraie réussite de Sega, c'est la Master System (Psycho fox, R-type et Sonic quel bonheur). Et l'arrivée du CD n'apporteque bonneur, El Tarnvee du CD napporte-ras rien de plus. Pour moi, Md+Cd=Super nintendo (techniquement). Voila, j'ai fini de casser du sucre sur le dos de Sega! Ah, au fait, il paraît que Street fighter II arrive sur Md? On va bien rire! Je me tiens les côtes d'avance!

PS: Quel est, pour vous, le meilleur combat-tant dans SF2? Moi je penche pour Chun Lee. Sebastien Morand, Clichy

Salut! sans vouloir prendre parti dans l'éter-nelle querelle Sega / Nintendo, je trouve que tu es très injuste avec la Megadrive! Tu parles uniquement de la qualité technique des jeux, et non pas de leur intérêt de jeu. Ainsi, comparer une console sortie en 1988 et une autre en 1991. semble assez facile et l'on connaît d'avance le vainqueur. Mais maintenant, regarde un petit peu les jeux Super Nintendo: pour moi, ils ont, la plupart du temps, les défauts que tu re-proches aux jeux Md. la durée de vie par exemple. Mickey Magical Quest se finit en mode HARD en 30 minutes, nous avons calculé. Idem pour Contra, Castlevania et les plus grands hits de la console. Le seul jeu qui résiste vraiment encore à beaucoup de joueurs, est le très bon Goemon fight. Oh, bien sûr, il doit y en avoir d'autres, mais je pense que tu m'as suivi dans mon raisonnement. Je n'essaie nulle-ment de te convaincre que la Md est égale ou meilleure que la Snin, tu as l'air d'un fanatique irréductible, mais seulement de te montrer que les défauts de l'un peuvent se retrouver sur l'autre.

Axelay est très joli, certes, mais il suffit de voir Axelay est très joli, certes, mais il suffit de voir que le jeu, en mode hard, ralentit aussi souvent si ce n'est plus que Thunderforce IV. Quant à Zelda III, tu le compares à un autre style de jeu. Je profite de ton erreur (ce n'est pas un reproche, juste un manque d'infos) pour le signaler à tous: Zelda 3, Soulblader, Neutopia 2, Landstalker sont des "arcadesaventures", car tu te bats en temps réel. Tandis que les jeux comme Record of Lodoss war, Final Fantasy 2, Phantasy star 3, Far east of eden 2 et Shining force sont des "ieux de of eden 2 et Shining force sont des "jeux de rôles", car l'exploration et les combats sont totalement démarqués, et les combats sont à programmer. A noter qu'il existe des alterna-tives: les "action-rpg"qui sont des jeux où la recherche et le combat sont, certes, séparés, mais où les combats sont des combats tradi-tionnels. Les exemples les plus célèbres: la

série des trois Y's et Exile 2 sur Nec. En bref, tu n'aimes pas du tout la Md car tu as été subjugué par la Sfc, c'est ton point de vue, mais seras-tu toujours un fan de la Sfo lorsque la nouvelle Hudson 32bits sortira? car pour avoir "supporté" une Md un an, il faut tout de même l'avoir un peu aimée, non? De toute façon, je peux prédire qu'il va y avoir des réponses saignantes dans le courrier d'ici les mois à venir, entraînant une super-polé-mique genre Sega Vs Nintendo. Ca va saigner mais ce n'est pas pour me déplaire, cela fait un

peu d'animation! Pour Sf2 sur Md je ne m'avancerai pas à te répondre car ce projet étant top-secret, on ne sait pas ce qu'il peut valoir. Peut-être que, vu le succès présumé de la cartouche, un ou même plusieurs proces seurs seront inclus afin d'avoir un super résultat. Je suis désolé de m'être aussi peu impliqué dans mes réponses, mais ne préférant ni l'une ni l'autre, je ne peux les départager. Certes, Final Fantasy V est un superbe jeu de rôle, mais je ne puis oublier Shining force; certes, Zelda III est un chef-d'oeuvre, mais Landstalker est si beau et vaste!

Bon, passons à un sujet moins saignant (encore que...) et plus fun: le meilleur combattant dans Sf2. Le choix des membres de la rédac' est assez différent: TSR est un spécialiste avec Guile, dont il admire le style (il collectionne les treillis). O'prezo est un fdèle de Blanka avec qui il pense pous latter tout le feul Tarson lui qui il pense nous latter tous, le fou! Trazom, lui, serait plutôt spécialiste de Chun lee, avec qui il fait des bonds, le coquin. Tonton Stef se la ra-conte beaucoup avec Ken, mais vu qu'il joue comme un débutant, ce n'est pas un conseil valable. Ahl, lui, ne joue pas souvent, mais son préféré est Dhalsim, je crois (NDAHL: erreur, je préfère Chun Lee parce qu'elle est très rapi-de... et c'est la plus belle!). Quant à l'ami Des-troy, il ne joue qu'avec Ken, mais ne sait pas combattre contre quelqu'un d'autre que Ryu ou Ken, car il joue comme un escargot. Quant à moi, j'aime beaucoup la meuf, mais je préfère, de loin, Ryu, car je trouve que le Dragon Punch est le coup le plus beau du jeu, et je ne me lasse pas de le foutre dans la tronche de mes colègues cités plus haut.

Hello les mecs! Pour une fois qu'une fille vous écrit, vous devriez me publier, ça chan-gerait, non? Allons, soyez galants et toutes les gerait, non: Ailons, soyez galaris et toutes les lectrices vous seront, je pense, très reconnais-santes, car c'est en leur nom que je me per-mets de parler. Alors mon petit TSR ou mon petit Greg (Nd Greg: oula, ça devient intime, j'aimel), j'aimerais que tu répondes à mes questions très franchement

1: A quand des jeux avec de vraies héroïnes qui iront sauver des mecs prisonniers des mé-

chants? 2: Pourrions-nous avoir un "test" de chacun des testeurs afin de les connaître un peu mieux?

3: Je possède une Md et je voudrais savoir quel est le jeu le plus "craquant" et mignon sur cette machine?

4: Penses-tu que les femmes ont leur place dans les jeux vidéos et pourquoi en voit-on si

peu? Voila, c'est tout je vous embrasse mes petits testeurs adorés, et répondez vite à mes questions!!

PS: Votre mag est génial, et continuez d'y mettre vos photos! Linda M., Paris OooOoOoh, je me sens rougir, là! Arrê-

tez tout, c'est trop, je démissionne, je vais vivre avec elle! Dis-moi, tu ne serais pas la fille de Christine Bravo? Ta lettre ressemble étrangement à un plateau de Frou-frou, mais bon, les jeux vidéos étant majoritairement japonais, à force d'y jouer, je suis devenu Zen et je maîtrise totalement les débordements de mon esprit. Je vais donc te répondre en toute im-

I: Des jeux avec des héroines tu en as pas mal, comme Valis I, II, III, et IV, Alisia Dragoon, Ranma I/2, Devil Hunter Yoko, Shubibin Man I, Il et III, et puis n'oublions pas Chun lee qui vaut son pesant d'hommes! Par contre, aucune nouen ce qui concerne les princes prisonniers! 2: Faire un test de chaque testeur, ben allons-y, en toute impartialité:

AHL. EDITEUR: SLOW IND GENRE: SHOOT-KILL-BURN

Se déroulant de manière très classique, ce soft, qui pourait être considéré comme ancien par les mauvaises langues, peut se vanter d'avoir l'un des scrollings les plus souples de l'histoire des jeux vidéos. Et même si le gra-phisme n'est pas des plus colorés (bien que lors de son retour de vacances...), les brui-tages sauvent le tout grâce à leur intérêt.

TRAZOM. EDITEUR: PORTABLES ENT. GENRE: F1-SOCCER

Très spécialisé dans les épreuves sportives portables ou motorisées, ce soft se démarque par une bande son qui tue: en effet, lorsqu'on 'entend, elle casse sec. Pourtant, la musique n'est pas omniprésente, louissant d'un intérêt de jeu limité, cette cartouche trouvera tout de même des adeptes auprès de certains.

TSR EDITEUR: JFM GENRE: EXHAUSTF Lorsque l'on aborde ce soft pour la première fois, on peut penser qu'il est impossible de faire quoi que ce soit sans le manuel, tant il semble complexe. Pourtant, une fois en main, il est très attractif et vous servira à de nom-breuses reprises, car il sait tout faire. Possédant un traitement de texte hors du commun, il n'a qu'un défaut: sa disponibilité. Dommage!

O'PREZO EDITEUR: EDUCATION NATIONALE GENRE: CASSE-TETE SPEEDÉ Ce jeu est le digne successeur de Gate of thunder tant son scrolling est rapide. Les sprites sont carrément invisibles tant ils pas-sent vite à l'écran en déposant des bonus. Heureusement, ceux-ci sont nombreux et l'on a l'embarras du choix. Classique mais indémo-

I'M DESTROY EDITEUR: ESCROC

J'M DESTROT EDITEUR: ESCROC GENRE: J'M'EN OUFISTE Voila un jeu bien étonnant. Malgré des bugs au niveau de l'animation (les sprites gigantesques se chevauchent et clignotent voir le test de Flying hero dans Pad 17), tout est correct et bénéficie déjà d'une bonne approche auprès des joueurs qui attendent impatiemment sa conversion sur tout format, malgré un rem-plissage mémoire par utilisation abusive de lieux communs.

TONTON STEF. EDITEUR: GRUT. GENRE: BEST OF

C'est, si j'ose dire, un soft qui vise trop haut. En effet, après la publicité qui a été faite au-tour de ce dernier, le résultat est assez décevant. Oh, la réalisation est correcte, mais la maniabilité ne suit pas et, résultat, il se fait tou-jours coiffer au poteau par d'autres softs comme SF II (NdTSR: 100% vrai!) Malgré tout très attractif par son graphisme très coloré.

Quant à moi, je ne pourrais me juger en toute impartialité, alors je laisse tomber.

3: Sur Md, ben les jeux mignons, y'a tous les Walt Disney, Mickey, Donald, etc... sinon, du côté des mascottes tu vois Sonic, bientôt Bubsy, Global Gladiators, et heuuu le vieu Alex Kidd.

4: Bien sûr que les femmes ont leur place dans

les jeux vidéos; seulement, il semblerait qu'elles ne s'y sentent pas très à l'aise, alors elles n'osent pas se lancer. Je pensais à cela il y a moins de 6 mois, avant de rencontrer tout à coup des tas de filles qui adoraient ça. Combien de fois en vois-je, désormais, en train de se fendre la poire en entendant les synthèses vocales de SfII dans un café, ou combien cra-quent devant les pubs Sonic dans les vitrines? Un sacré paquet, je peux te le dire. Si l'on en voit si peu, cela pourrait aussi s'expliquer par le fait qu'elles n'aiment pas trop la violence, et que mettre un dragon punch à son collègue les rebute un peu. Mais ne t'inquiète pas, elles s'y mettent grâce à l'expansion des consoles celles ci plus simples d'utilisation que les codi celles-ci plus simples d'utilisation que les ordi-nateurs. Tiens, je connais même une boîte de produits pharmaceutiques qui a frôlé la faillite

COURRIER DU COEUR par Greg and TSR

filles/garçons à égalité sur les consoles

parce que les secrétaires jouaient à Tetris sur

leurs Pc, ou encore, à d'autres jeux en réseau. Donc, pas d'affolement, d'ici 2 ans je prévois



## Avec le Challenge Européen SEGA 1993, on va tout de suite voir qui est le plus fort!

## A BORD DU TRAIN SEGA. JOUE POUR LE TITRE EUROPÉEN 93

## **ET VOYAGE** DANS LA DIMENSION SEGA.

DU 10 AVRIL AU 9 MAI, LE TRAIN SEGA S'ARRÊTE DANS LES 22 PLUS GRANDES VILLES FRANCAISES POUR TE DÉFIER.

Prêt à relever le défi? Ca tombe bien. Le train SEGA revient dans ta ville pour

Lille 10/4 et 11/4, Amiens 12/4, Rouen Pré-

fecture 14/4, Reims 17/4, Strasbourg 18/4,

Mulhouse 19/4, Besançon 20/4, Nancy 21/4,

Dijon 22/4, Lyon Perrache 23/4 et 24/4.

Clermont-Ferrand 25/4, Grenoble 26/4,

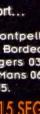
le Challenge Européen SEGA 93. Si tu vises le titre de Champion d'Europe sur SEGA, c'est maintenant ou jamais, alors à toi de jouer. Tu pourras voyager dans la dimension SEGA, découvrir la perfection du laser sur

> Mega CD et essayer toutes les nouveautés. Alors, si tu te sens à la hauteur, rendezvous dans le train SEGA! On verra qui est le plus fort...



Marseille St-Charles 27/4, Montpellier 28/4, Toulouse Matabiau 29/4, Bordeaux St-Jean 01/5, Tours 02/5, Angers 03/5, Nantes 04/5, Rennes 05/5, Le Mans 06/5, Paris Montparnasse 08/5 et 09/5.

TOUTES LES INFOS SUR 3615 SEGA









## **PREVIEWS**

## NEWS: ALAOUANE ALATOU ALASRI



Oyez, oyez bonnes gens. Fidèle à votre rendez-vous mensuel, une fois de plus, vous allez pouvoir parcourir les news les plus fraîches et les plus actuelles de tout le monde ludique. Du Japon ou des Etats-Unis, de Chypre ou du Congo Belge, elles sont toutes là, en pixels et en couleurs. Ces jeux sont ceux que vous allez voir sur vos bécanes dans un proche ou lointain avenir; bien sûr, elles ne sont pas exhaustives, mais elles donnent une bonne idée de ce que sera le marché de demain. Vous voyez? Alors c'est cool. On peut y aller. A la one, à la two, à la three, c'est parti...



## PHANTASY STAR IV

Cette véritable Saga, que je n'oserais même pas vous présenter, va bientôt accueillir en son sein un nouvel épisode, une quatrième partie. Programmé sur 16 mégas (au lieu des 12 prévus à l'origine, et avec la possibilité de faire des sauvegardes en plus), PS IV est un jeu de rôle exclusivement réservé aux amateurs passionnés. Ses principales caractéristiques, outre la taille plus que gigantissime de la carte sont, sans aucun doute, le nombre important de personnages que l'on pourra rencontrer et avec qui l'on pourra discuter et s'entretenir des dernières innovations technologiques connues par la

p l a n è t e .
Actuellement en
cours de conversion, PS
IV ne devrait pas voir le
jour avant le début de
l'été, et encore, en japonais. On aura bien du
mal à attendre jusque
là.





MEGADRIV SEGA

> Issu de la Neo-Geo, Fatal Fury est l'un des jeux de référence en matière de bas-

ton. Tout comme dans Street Fighter II' que l'on devrait voir en juin, Fatal Fury vous permettra de participer à des combats sanglants, où deux hommes s'affronteront à mort. Grâce à des coups spéciaux et des techniques de combats très diversifiées en fonction des terreurs, que vous aurez au préalable choisies, il y a de fortes chances pour que vous vous éclatiez comme des bêtes.



## DE NOUVEAUX PRIX CHEZ SEGA

Dès le mois d'avril, donc maintenant, la Megadrive sera vendue avec une cartouche de Compilation composée de trois titres: Super Hang on, une course de motos, World Cup Italia, une simulation de football, et Columns, le Tetris de la Megadrive. Livrée avec deux manettes, la Megadrive sera proposée à 995 francs. Si cette configuration ne vous plaît pas pour une raison ou pour une autre, Sega a également pensé aux amoureux de la nature avec la "Megadrive Eco". Livré avec la cartouche Eco et deux manettes, le packaging a également été modifié. Disponible dès la fin du mois de mars, la Megadrive Eco sera en vente

pour 1190 francs. Pour ceux qui n'aiment pas les jeux et qui ne veulent acheter que la Megadrive seule (une aberration, enfin presque), il ne leur en coûtera que 695 francs. voilà de bonnes nouvelles! Pour ceux moins friqués, Sega propose la console Master System avec le jeu Alex Kidd en mémoire et la cartouche Wimbledon (la meilleure simulation de Tennis sur cette console) pour 595 francs. Enfin, la Game Gear, elle aussi, y va de sa petite baisse. Elle sera désormais disponible avec une cartouche en compilation de quatre jeux, Columns, Penalty-Kick Out, Rally challenge et Smash TV pour 795 francs. Voilà c'est terminé, il ne nous reste plus qu'à remercier Sega.

## DEVIL BUSTER



## MEGADRIVE SIMS

Dans Devil Buster, vous jouez le rôle d'un chasseur de fantômes qui, contrairement aux Ghostbusters, ne sera pas au chô-

mage! Eh oui, un max de tonnes de boulot attend notre jeune aventurier dans ce jeu de plates-formes aux graphismes qui s'annoncent plus que déments. Avec un déploiement extraordinaire de sprites, Devil Buster offre également l'avantage (et pas des moindres) de pouvoir se jouer à deux simultanément. Beau et certaine-



ment passionnant -mais là, je m'avance peut-être un peu-, Devil Buster est annoncé au Japon pour dans un mois ou l'autre, autrement dit: pour l'instant on n'en sait rien du tout.

## Sega aime la F1!



Si vous avez maté les courses du championnat du monde de F1 à la télé, vous avez sans doute remarqué qu'Alain Prost avait, sur son casque et sur sa voiture,

un petit Sonic tout bleu.

C'est normal, Sega vient de signer un contrat de Sponsoring avec le team Williams-Renault dans le cadre du lancement du Mega-CD. Avec Sega, Prost sera plus fort que Senna, enfin nous l'espérons. Et ouais, le chauvinisme règne à Joypad. Et alors, on n'a pas l'droit?!



## ERRATUM

Dans l'article paru dans le dernier numéro sur les distributeurs du monde Nintendo, nous avons omis de vous parler de Guillemot Int, qui, sous le Label Ludi Games, distribue toute une floppée de jeux de qualité. Marie-Thérèse qui s'occupe de la promotion de Ludi Games, nous a tiré les oreilles et nous la comprenons. Enfin, voilà, vous le savez maintenant tous, Guillemot et Ludi Games sont, eux aussi, particulièrement investis dans le monde des jeux sur Nintendo; outre Desert Strike, NHLPA Hockey, Felix The Cat, j'en passe et des meilleurs, testés dans ce numéro, nous avons également la joie de vous présenter une petite preview de Bubsy, le prochain grand hit de la Super Nintendo, réalisé par Accolade et distribué par Guillemot sous le label... Ludi Games. Bravo, vous avez gagné le droit de jouer en deuxième semaine. Toutes nos excuses pour cet oubli impardonnable il est vrai. J'espère que ceci est maintenant réparé.

## ONLY GAMES

Nos prix? ... C'est de la dynamite!

## Quelques uns de nos prix Club

Super	-Mintendo	- N - William
Titre	Prix Suisse	Prix France
Street Fighter 2 US/PAL	129/99	499/399
Dragon's Lair US/PAL	99/95	399/379
Axelay US/PAL	119/129	449/489
Tiny Toons US	109	399
Addams Family 2 US	115	419
Star Fox US	119	429
Magical Quest US/PAL	109/129	399/449
F15 Strike Eagle US	109	399

## Megadrive

management to the contract of	THE RESERVE ASSESSMENT	
Ecco le Dauphin US	95 Frs	369 Frs
Hit the Ice US	105 Frs	409 Frs
Street of Rage 2 PAL	99 Frs	389 Frs
Double Dragon 3 US	95 Frs	369 Frs
Rolo to the Rescue US	89 Frs	369 Frs

Kids: Catalogue gratuit contre timbres à Only Games, cp 78, CH - 2822 Courroux

Revendeurs contactez nous !!
Tel 066/23.23.58 Fax 23.22.27







Tout comme Final Fight, N i n j a W a r r i o r devrait théo-

riquement être disponible sur le marché parallèle, ce titre étant prévu pour une sortie au mois de mars au Japon. L'action se déroule en 1993 (tiens c'est maintenant!), les machines, sous la domination de l'infâme Bangler, règnent sur le peuple humain avec férocité. Pour lutter contre cette domination insoutenable, les leaders de la résistance mettent au point deux machines de guerre, des humanoïdes ninjas. Se déroulant suivant un scrolling horizontal, Ninja Warrior vous place dans la peau de l'une de ces "bestioles". Armé de deux poignards, vous devrez, bien sûr, détruire tout ce qui se présentera à vous. Bon courage...





Quel drôle de titre pour un Shoot'Em Up! Dans Panorama Cotton, vous dirigez une jeune et charmante fille qui se déplace à l'aide d'un balai magique à réaction. Déjà connu par les possesseurs de PC Engine dans une forme un peu plus traditionnelle, Panorama Cotton vous fera traverser de nombreux paysages surperbes et particulièrement alléchants. Très largement inspiré par Space Harrier et Burning Force, Panorama Cotton s'étend sur une demi-douzaine de niveaux, dans lesquels on retrouvera un rythme assurément endiablé.



## PANORAMA COTTON





## TET.TEX

Certains des produits Nintendo initialement prévus chez Bandaï, vont désormais être distribués par Nintendo lui-même. Les prochains titres distribués donc par Nintendo France et non plus par Bandaï seront sur NES, Megaman IV, Kirby's Adventure puis Yoshi's Cookie. Sur Super Nintendo, on devrait voir: World League Basket Ball, Star Wing et Sim city. Enfin, sur Gameboy, Nintendo France annonce: Magaman II, Top Rank Tennis, Mystic Quest I et Zelda Link's Awakening.

## に上というまは

MEGADRIVE SEGA Disponible dans le courant du mois de mai, Xlanser est dans la plus pure tradition des Shoot'Em Ups à scrolling horizontal sur plusieurs plans, sur Megadrive. Dans ces conditions, inutile de vous dire que vous risquez fort d'en avoir pour votre argent. Les aptions présentes ici, en nombre considérable.

Les options présentes ici, en nombre considérable, vous permettront d'en mettre la plein la tête aux ennemis qui débarqueront à l'écran comme des mouches sur une bouse de vache fumante et fraîche. Tout comme les armes elles-mêmes, la puissance de ces dernières pourra également se modifier, en fonction des capsules d'énergie que vous découvrirez tout au long de la petite dizaine de niveaux de ce jeu. Coté graphisme, Sega nous gâte puisqu'il prévoit 128 couleurs affichées simultanément à l'écran, au lieu des 64 que la Megadrive peut théoriquement gérer. Un exploit donc pour ce Shoot'Em Up qui devrait cartonner.







## ZBDsa

4 rue du champ de la couronne 1020 Bruxelles (métro Bockstael)

Tél: 02/478-56-20 Fax: 02/478-66-14

FERME LE DIMANCHE OUVERT DE 10 À 19H DETAILLANTS ET DISTRIBUTEURS DE JEUX VIDEO

SUPER NES..GAME BOY..SNK NEO-GEO..SEGA MEGADRIVE GAME GEAR..ACCESSOIRES..

La plus grande gamme de jeux vidéo, aux meilleurs prix sur toute l'Europe!

Ecrire ou téléphoner pour recevoir GRATUITEMENT la liste de nos produits

Livraison gratuite et rapide partout en

Gagnez vos jeux vidéo tous les mercredis grâce à ZBD, en écoutant FUN RADIO(BXL) RECHERCHONS FRANCHISE BENELUX

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS!

## ULTRAMAN

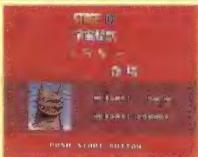


Alors que Bandaï, personnel!ement, s'est chargé de l'adaptation d'Ultraman sur Super Famicom, le boulot, sur Megadrive, a été réalisé par Ma-Ba une société encore inconnue dans le domaine. Dans cette réalisation, on retrouvera tous

les personnages, tous les gros monstres dans le plus pur style des Godzillas qui se fracassaient déjà à l'époque; avec la possibilité de jouer à deux simultanément,

c'est toujours plus drôle d'envoyer balader un copain que la console. Particulièrement apprécié par les Japonais, je doute fort que cette cartouche fasse grand bruit lorsqu'elle arrivera en France. Sortie annoncée au Japon le 9 avril.





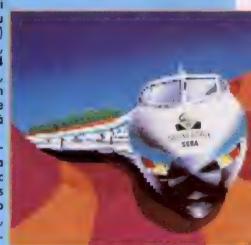
## LE TRAIN SEGA: C'EST REPART

Après le succès incontestable du premier train Sega, ces diables de Japonais, et surtout Sega France, remettent ça avec le Challenge Européen Sega 1993. L'année dernière, le train avait accueilli, partout à travers la France, plus de 150,000 participants; cette année, Sega en espère encore plus. Il faut dire que les bougres ont mis le paquet et qu'ils ne seront pas loin de battre leur pari. Entièrement redécoré, le train pourra accueillir jusqu'à 200.000 joueurs et visitera 22 villes. Avec deux voitures pour le Championnat Européen et deux voitures Hi Tech, où le Mega CD sera en vedette, Sega devrait, une nouvelle fois, faire la joie de tous les participants. Comme on est méga cool avec



on est méga cool avec vous, on vous donne la liste des villes dans lesquelles le train s'arrêtera. Les voici, les voilà: Les 10 et 11 avril Lille, le 12 Amiens, le 14 Rouen, les 15 et 17 Reims, le 18 Strasbourg, le 19 Mulhouse, le 20 Besançon, le 21 (c'est mon anniversaire, pensez à moi !) (NDLR: couillon! Si tu ne signes pas ton article, à qui veux-tu qu'on pense?) Nancy, le 22 Dijon, les 23 et 24 Lyon, le 25 Clermont Ferrand, le 26 Grenoble, le 27 Marseille, le 28 Montpellier, le 29

Toulouse, le Samedi ler mai let la Fête du Travail alors!) Bordeaux, le 2 tours, le 3 Angers, le 4 Nantes, le 5 Rennes, le 6 Le Mans et enfin les 8 et 9 mai, le train s'arrêtera à Paris Montparnasse. Le Challenge Européen se déroulera sur deux jeux, Sonic Il et Ayrton Senna's Super Monaco Grand Prix II. Alors. bonne chance à tous.





Connu sur Megadrive aux States sous le nom de Warsong, ce jeu mêle habilement les concepts de jeu de rôle et de wargame/stratégie. Aux commandes d'une armée à la Shining Force, vous gagnerez des points d'expérience et des pouvoirs, afin de gagner en puissance. Vos réussites en combats vous feront aussi grimper votre charisme et, bientôt, ils seront légion dans vos troupes à combattre l'ennemi. Comme d'hab', ce jeu est totalement en japonais, mais si beau et intéressant.



LANGLISSER

## jes jeux Paranche sur La radio se

Radio Nantes, la radio la plus ancienne de la région, se branche sur les jeux vidéo (remarquez ce n'est pas la seule!). Depuis le mois d'octobre de l'année dernière, Radio Nantes propose, une fois tous les quinze jours, l'émission "Game Over" entièrement consacrée aux jeux que nous adorans. Composée de cinq rubriques par émission, on y retrouve par exemple, des tests de jeux; Game Over est diffusé le mercredi à 16 heures 40.

## **Crystal Warrior (Arliel)**

Le premier jeu de rôle ayant vu le jour sur Gear fut Crystal Warrior, appelé au Japon, Ariel, du nom de la blonde héroïne. Cette jeune guerrière possédant un excellent charisme auprès des joueurs japonais, on a senti l'odeur des dollars chez Sega, et l'adaptation Manga a été faite. Le résultat, en fait, est constemant, réservé aux plus jeunes, et encore... vu l'épaisseur du scénario, il n'en intéressera que très peu. Dommage pour une BD tirée d'un jeu de rôle.

Greq



## PUYO PUYO



ment dément car on peut, bien évidemment, faire tout un tas de crasses à son adversaire en lui balançant un max de petites boules de couleurs à la gueule. Annoncé pour le 19 mars, Puyo puyo devrait déjà être là. Eh

Dans la série "je zigzague entre Tetris et Columns", Puyo Puyo tient parfaitement son rôle. Plus proche cependant de Columns, dans cette nouvelle réalisation de Sega, vous devez faire disparaître trois par trois, les petits ronds de couleurs qui tombent deux par deux. Seul, c'est déjà bien, à deux Puyo Puyo devient carré-



## SUPER NINTENDO OCEAN

## JURASSIC PARK

Autant le dire tout de suite pour éviter tout malentendu, Jurassic Park est loin d'être terminé et, pour les photos, il faudra attendre encare un petit peu. Toutefois, on ne peut pas ne pas penler de ce titre d'Ocean qui licence de l'appais (2) 5 millions de dellars d'act disse un

'annonce comme la licence de l'année (2,5 millions de dollars c'est déjà un secu paciole!). Basé autour d'un roman, et d'un film prochainement adapté car Steven Spielberg, Jurassic Park sera, sur Super Nintendo, programmé sur une cartouche de 16 mégas qui utilisera, en plus, le Super FX;

Dans une petite île du profilique, un entrepreneur a réuni de grands scientifiques, afin de constituer un parc d'attractions entrérement animé par de vrais dinosaures que la science a réussi à remettre sur pied. Annoncé pour la fin de l'année sur Super Nintendo, Jurassic Park s'annonce, d'ores et déjà, comme un grand jeu sur cette bécane.



## Monster Maker e manga

Monstermaker, c'est un jeu de société très prisé au Japon, un jeu de rôle sur Gameboy et, bientôt, sur PC Engine Nec. Le jeu est pour tous mais la



bédé, est, elle destinée aux plus jeunes (cf Arliel), avec également des gags, constitués de gaffes et quiproquos simplets. A vous de voir, mais sachez que comme pratiquement toutes les adaptations de jeux vidéo, cette bédé est en japonais, dommage!

Greg









Angelus est un jeu d'aventure qui a fait les beaux jours des possesseurs de MSX. Etant

SUPER CD ROM ASMIK

une aventure très graphique à la base, il etait normal que ce jeu prenne place sur le CD-Rom de la Nec. Doté de graphismes très très beaux (autant que Dragon Knight III), ce jeu assure beaucoup avec son atmosphère glauque et stressante propre aux romans d'épouvante. Le scénario fait état d'une secte vieille du moyen-âge qui vénère un démon, genre Cthulu. Vous voilà prévenu, c'est un jeu plutôt gore.

## ANGELUS II

## Y's IV Mask of the sun

Alors que tous les amoureux de cette fantastique saga de jeux de rôle-action qu'était les Y's, attendent avec impatience Mask of the sun qui en est le 4e volet (qui sortira sur SFC, Mega-CD et Super CD-Rom Nec), une adapation en BD vient juste de faire son apparition, faisant la promotion du jeu, afin que tout le monde sache de quoi il s'agira lors de sa sortie. Dans une mouvance très Heroïc-fantasy, on se désole un peu des dessins peu fouillés, mais on se console avec un scénario en béton, mais aussi en japonais. Chhhhht écoutez, c'est bô, c'est Y's.

Greg

## TRODDLERS

SUPER NINTENDO SALES CURVE Dans le genre prise de tête, Troddlers est un super petit jeu qui devrait connaître de nombreux adeptes parmi ceux d'entre vous qui en ont marre de catapulter des forteresses volantes et autres vaisseaux stellaires à deux francs cinquante-deux. Ici, vous devrez, à l'aide de votre petit bonhomme, créer des blocs de pierre afin

de les escalader, puis trouver la sortie. Au départ, tout va bien, les niveaux sont simples et la prise de tête n'est pas trop globale. Pas contre, dès le cinquième niveau, c'est l'enfer et l'on se décortique le crâne pour trouver le moyen de franchir la porte. Lorsque l'on sait que Troddlers comporte cent niveaux pour un joueur et soixante-quinze pour deux, on imagine très bien l'état des neurones, une fois la partie terminée.





DES MILLIERS DE NEWS 24H/24H

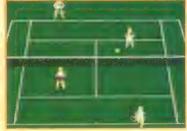
> 3615 JOYPAD

## PC ENGINE HUDSON SOFT

## **POWER TENNIS**

Seconde simulation de Tennis sur PC Engine, après International Tennis, Hudson récidive de plus belle avec Power Tennis. Ce titre





énormément, d'autant qu'Hudson reste super discret sur le sujet. Voilà objectivement où nous en sommes avec ce titre. Matez les photos, pour l'instant c'est tout ce que l'on peut vous dire.

Eh oui, vous l'aviez deviné, TV Sport Hockey est bel et bien une simulation de hockey sur glace qui vous place dans l'enfer glacé de l'un des sports les plus violents que l'on

## TV SPORT HOCKEY



connaisse. L'action y est tellement violente et les huit équipes sont si motivées que, bien souvent, les joueurs se laisseront tenter par quelques excès de brutalité. Avec une vue en trois

dimensions lors des penalties, et une vision à la NHL Hockey du terrain le reste du temps, TV Sport Hockey s'annonce comme le



meilleur jeu de hockey sur PC Engine. Remarquez, faire mieux que Hit The Ice, ce n'est pas, à proprement parler, un véritable exploit!



## FINAL FIGHT CD

Disponible à l'heure où vous lirez ces lignes, Final Fight risque bien d'être l'un des déclencheurs du succès du Mega CD. Jessica, la

copine des trois lascars que sont Cody, Haggar et Guy, a été enlevée; à vous de la retrouver en vous bagarrant comme des fous, dans les









rues d'une ville dans laquelle mieux vaudra ne pas trop traîner. Mega CD oblige, tous les niveaux seront entrecoupés par de petits dessins animés vous indiquant l'histoire et le déroulement des opérations. Avec la possibilité de jouer à deux simultanément, Final Fight CD sera l'un des gros titres sur ce support.

## Record of Lodoss

Record of Lodoss war, c'est beaucoup de choses: un jeu de rôle sur micros et consoles (Nec), un livre, une série de dessins animés et, depuis un peu moins d'un an, une bande dessinée. Cette bande dessinée n'a rien à



voir avec les héros de la série animée, et reprend l'histoire un peu plus de 20 ans avant la série. L'univers morbide qui est très bien rendu par le dessin, met mal à l'aise le lecteur, et celui-ci tombe de haut lorsqu'il est confronté au jeu de rôle sur le CD-Rom de la Nec qui n'est pas dans le même ton.

Greg

## 113

- D'après les dernières études des sociétés de statistiques, un foyer sur quatre serait équipé d'une console de jeu. C'est bien les mecs, continuez!
- Street Fighter II est en préparation sur PC Engine. La cartouche devrait faire 20 mégas, un record si l'on excepte les jeux sur Neo Geo. Capcom prévoit également une version sur NES, aucune date de sortie n'a pour l'instant encore été annoncée pour ces deux versions du jeu le plus célèbre du monde.
- C'est officiel, JVC prépare une suite à son illustre Super Star Wars. Empire Strikes Back utilisera, tout comme son prédécesseur, le mode 7. Pour l'instant, nous n'avons pas d'autres informations, nous vous tiendrons au courant.
- Sonic III est en cours de programmation chez Sega USA. Et d'après les bruits qui courent, il s'annonce comme encore plus fort (réellement, nous avons du mal à imaginer ce que cela peut donner!)

## PHANTASY STAR IV

Cette véritable Saga, que je n'oserais même pas vous présenter, va bientôt accueillir en son sein un nouvel épisode, une quatrième partie. Programmé sur 16 mégas, PS IV est un jeu de rôle exclusivement réservé aux amateurs passionnés. Ses principales caractéristiques, outre



la taille plus que gigantissime de la carte sont, sans aucun doute, le nombre important de personnages que l'on pourra rencontrer et avec qui l'on pourra discuter et s'entretenir

des dernières innovations technologiques
connues par
la planète.
A c t u e llement en
cours de
conversion,

vegit ogs veir le jour gyant le

PS IV ne devrait pas voir le jour avant le début de l'été. On aura bien du mal à attendre jusque là.



TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX
On avait une news d'enfer, un truc génial que l'on était les seul
à avoir reçu par télégramme du Japon, on l'avait posé là, sur le
bureau et puis pfuii!!!, disparu, partis, à pu, introuvable!
Un méga-scoop comme ça, c'est vraiment du gachis!

# SUR LE 3615 JOYPAD 24H/24H 7JOURS SUR 7, MIC DAX NOTRE SPÉCIALISTE CONSOLES, RÉPOND A TOUTES VOS QUESTIONS

MERCI MIC DAX !



## LA DIFFERENCE

Magasin de dépôt Vente et Prêt de Jeux Vidéo

## Toutes les nouveautés

Ouvert du Lundi au Samedi de 10h à 20h

118 Rue du Vieux pont de Sèvres 92100 Boulogne à 100 m de Métro Marcel Sembat

> Bus: 123 Téléphone: 46.08.00.57

## NIGHT STRIKER

MEGA CD

Adaptation d'un jeu d'arcade qui a connu au Japon un énorme succès, Night Striker est un jeu de tir en trois dimensions qui vous placera aux commandes d'une sorte de voiture-vaisseau de l'espace, armé de rayons laser. Du fait de la représentation en perspective de l'action, les ennemis débouleront sous vos yeux du fond de l'écran. Les effets de zooms sont remarquables et les musiques, qui changent en fonction du niveau, donnent une ampleur encore supérieure. Original de par sa conception, Night Striker risque également d'être très apprécié. Malheureusement, aucune date de sortie au Japon n'est encore annoncée quant à la disponibilité de ce CD. Nous l'attendons tous avec impatience. Si, si!









## GAUNTLET

Gauntlet n'est pas une nouveauté en soi, c'est vrai. Mais sur Megadrive, ce jeu

MEGADRIVE TENGEN

crée une véritable petite révolution (celle de 17 en Russie c'était de la gnognotte) en permettant à quatre joueurs de jouer simultanément, et de tester leur endurance sur les plus de cent niveaux que comporte ce titre. Pour ceux qui ne le sauraient pas, Gauntlet est un jeu d'action dans lequel vous dirigez un per-

sonnage muni d'une arme chaque fois différente, et qui doit s'éclater comme une bête pour éclater la cinquantaine de monstres qui se trouvent sur l'écran en même temps que lui. Le tout se déroule

dans un labyrinthe qui scrolle dans toutes les directions.



## TELEX

- Philips International a annoncé, au Japon, qu'il developperait un nouveau Mario qui devrait comporter de véritables photos et posséder un côté pédagogique très fort. On dit que ce jeu serait disponible lorsque le Super CD Rom de Nintendo sera sur le marché. Ce n'est pas encore demain.
- Un nouvel accessoire, le Barcode Battle, sera bientôt disponible au Japon. Cet accessoire permettra de lire des jeux en code barre. Les deux premiers titres seront Battler Wars et Super Warrior Combat.

N° de membre (facultatif)

☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement

ordinateur de jeux: 🗆 PC Comp. 🗀 Atari ST 🗀 Amiga 🔠 Game Boy 🗀 Megadrive 🖂 Gamegear 🗀 Séga 🔝 Super Nintendo



REET OF RAGE 2 acun des 4 combattants possède s propres caractéristiques: issance, technique, vitesse, saut, ergie. Vous pourrez jouer à 2 lors la progression contre vos

rribles ennemis, ou même mbattre l'un contre l'autre!

onic le Hérisson ous revient pour e nouvelles ventures !! Un jeu le plateforme où il sera accompagné d'un renard très futé. 2 écrans superposés vous permettront de





ECCO LE DAUPHIN

Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges. 25 niveaux immenses et dangereux!!



**ROAD RASH 2** 

Le must de la course moto : Jouer à 2 en même temps, chacun sa moto, l'écran divisé en deux permet de suivre la course simultanément !



Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, entraidant oour

franchir les obstacles et les difficultés du parcours!



## MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD





OUT OF THIS WORLD





POUR CONNAITRE LA DISPONIBILITE ET LE PRIX D'UN JEU DANS UN MAGASIN MICROMANIA TAPEZ 3615 MICROMANI OU TELEPHONEZ A VOTRE MAGASIN MICROMANIA.



nunderforce IV

perfection des shoot'em up sur megadrive. s scrollings superposés, des sprites qui ugent dans tous les sens, et les monstres de de niveau qui vous feront pâlir de peur!



T2 Arcade Game

Vous êtes un terminator T800 et vous disposez d'un redoutable arsenal mitrailleuse à tir rapide, fusils, roquettes et lance grenades M79.



Retrouvez les sensations de l'arcade grâce aux décars en 3D: Depuis votre intercepteur, participez à des compats gériens acharnés



**Atomic Runner** 

Vous combattrez des extra-terrestres depuis les ruines Maya jusqu'aux entrailles de la Terre sur 7 niveaux fabuleux.



Captain America

DE

Yous incarnez 4 des héros des bandes dessinées : Captain América, Iron Man, Hawkeye et Vision! pour sauver la planète des pattes de Red Skull



Batman Revenge of Jokes Une action d'enfer. Pour combatte vous aurez toutes les armes classiques de Batm

## les bat-boomerang, les bat-ficelles...

## COMBAT



joueurs en duel "amical", ou contre dinateur, vous allez pouvoir choisir parmi ps d'un autre monde!



Ninja Gaiden

Yous incarnez Ryu, un ninia et devez trouver puis détruire l'organisation mystérieuse qui echerche le sabre de Dragon Puissant.



Shinobi 3

Une nouvelle dimension du fameux Shinobi! Vous devrez franchir 8 niveaux infestés d'ennemis et vous disposez de nouvelles



Lotus Turbo Challenge

8 étapes infernales par tous les temps: pluie, neige, brouillard, et puis surtout la possibilité de jouer à 2 , l'un contre l'autre !



F15 Strike Eagle

Enfin une simulation de vol digne de ce nom sur megadrive. Le fameux et mythique F15 de l'éditeur Microprose à découvrir de toute urgence !



Side Pocket

SIMULATION

Une partie de billard pour vous détendre. Mesurez vous aux meilleurs joueurs dans des plus grandes villes Américaines.



X Mutant

ne action comme seuls les mutants peuvent n offrir! Vous incarnez un ex mutant, et levez libérer des ex mutants prisonniers de



Rolo to Rescue

Yous êtes un éléphant et rejoignez votre maison; sur votre chemin vous devrez libérer des amis(lapin écurevil, castor et taupe) qui vous aideront à passer certains obstacles



Indy J. Last Crusade

Indy est de retour et une fois encore l'action est rapide et délirante! 6 niveaux à la recherche du Sacré Graal



Batman Returns

Un nouvel episode de la vie renversante de Batman I II va devoir affronter le toujours coriace Pingouin Des combats fous et variés sont au menu !



Talespin

Un superbe jeu de plateforme adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le



## Tazmania

Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans! Des graphismes et une animation toute première qualité. Eclatez vous sur 6 nivegux fous



**Nohamed Ali Boxing** 

ous pourrez jouer seul ou à 2 joueurs . ette simulation de boxe en 3 dimensions pus offre tous les coups de la boxe analaise



**PGA Tour Golf 2** 7 parcours de golf a decouvrir de toute urgence ! Une fluidite et une animation 10 meilleure que le premier PGA.



All Star Challenge

Vous allez pouvoir incarner 27 des plus grandes stars du basket americain. Apprendre leurs meilleurs cours dans des matches 1 contre 1.



J.C.Tennis/Grand Slam En simple ou en double, les adversaires seront redoutable et cela aussi bien sur terre

battue que sur agzon ou surface synthétique.



**European Club Soccer** La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu: Arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même championnat!



Team USA Basketball Participez aux J.O. Choisissez votre pays parmi 15 équipes. Défiez la Dream Team



## RO

## EAUTES D'ABORD!



TAZMANIA Taz le démon de Tasmanie est dépourvu de patience, c'est un vrai démant



GREENDOG A travers 8 niveaux très fous, vous ferez du skate) du patin et même de l'hélico à pédales.



Un superbe jeu de plate héros le célèbre Baloo.

## Sonic nous revient pour de nouvelles aventures! Un super jeu de plateforme défirant.

**SONIC 2** 

Le Ninja Noir a pris le contrôle de Neo-City et a emprisonné les Ninjas Elémentaires-





**BATMAN RETURNS** Batman a des démêlés avec Catwoman et Penguin, le plus meurtrier des duos.

## LES SIMULATIONS DE SPORT



**Out Run Europa** Preparez-vous à tester jusqu'à l'extrême vos compétences de conducteur! Foncez!



Wimbledon Tennis Smash aériens, services canons, passings shots, un mode d'entrainement et 4 tournois

## PROMOTIONS GAMEGEAR

**PROMOTIONS** MEGADRIVE

199F

199F

199F

215F

249F

799F

199F

215F

215F

215F

215F

199F

199F

215F

199F

399F

499F

499F 295F

175F

175F

395F

ACCESSOIRES MEGADRIVE

Extension Cord (Rallonge pour manette) 39F

Wonderboy 3

Turbo Out Run

Shadow Dancer

Moonwalker

Golden Axe 2

Marble Madness

Super Thunderblade World Cup Italia

Strider

Mercs

Alex Kidd

Last Battle

Rambo 3

La City

Alisia Dragoon

Super Hang On

Rings of Power

Action Replay Pro

Adaptateur 8Bits/16Bits

Cable Péritel Megadrive

Adaptateur Secteur universel

(Dans la limite des stocks	disponibles)	149F
Chessmaster Crystal Warriors	325F	149F
Dragon Crystal Fantasy Zone	245F	149F
Halley Wars	245F	149F
Joe Montana Foot. Pengo	2131	149F
Pengo Putter Golf Slider	215F 245F	149F
Solitaire Poker	245F	149F
Woody Pop	Mor	1.471

## JEUX ARCADE



Lemmings Les Lemmings sont en marche! Aidez les à creuser, à construire et à ouvrir leur route



Super Off Road Prenez le volant et foncez! Les défis de la course tout-terrain yous attendent.

Prince of Persia Des passages secrets, des pièces fantastiques. des adversaires violents et de potions magiques,



**Defender of Oasis** Un jeu de rôle dans lequel vous devez défendre le monde d'Oasis contre les forces du mal.

## ACCESSOIRES GAMEGEAR Adaptateur Secteur Gamegear 99F 149F **BIG WINDOW** Cette loupe agrandit 1,6 fois et grâce à ses protections latérales évite tous les reflets. 99F LE WIDE MASTER Agrandit l'ecran de votre Gamegear 99F Adaptateur Cartouche MASTER SYTEM GAMEGEAR

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.

VENTE PAR CORRESPONDANCE TEL (16) 92 94 36 00 MICROMANIA VELIZY 2 MICROMANIA CHAMPS ELYSEES MICROMANIA FORUM DES HALLES MICROMANIA ROSNY 2

TEL 42 56 04 13 MICROMANIA LA DEFENSE

TEL 48 54 73 07 MICROMANIA LYON

TEL 45 08 15 78 MICROMANIA NICE

TEL 34 65 32 91 TEL 47 73 53 23

TEL 93 62 01 14 TEL 78 60 78 82

## UPER NINTENDO

## MICROMANIA



**UPER STAR WARS** 4 niveaux, tous variés et différents s uns des autres; vous aurez à évaster une caverne, traverser des éserts, détruire l'étoile noire..

MAGICAL QUEST

Pluto, le fidèle

compagnon de

Mickey a disparu!

réserve bien des

Magical Quest vous

surprises, mondes

cahés, passages

secrets, magie



**TINY TOON** Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.

Sniderman ne

être inconnul

Votre première

désamorcer des

neut vous

mission

consiste à

hombes

Vous devez libérer les rues des sales parasites! Vos adversaires ont une taille démesurée et il vous faudra



un gros coeur pour être le plus fort! SPIDERMAN VS X MEN



STARFOX: A travers les 12 niveaux de ce jeu d'action, entrer dans la peau de Fox Mc Cleud, le meilleur pilote de l'univers et secourez la planète Corneties, que l'empereur Andross a envohie.

NBA BASKETBALL (Tecmo)

les 27 équipes de la NBA réunius
duns ce jeu à 5 contre 5. La neuvelle simulation de besket ball sur Super
Nintendo.



NOUVEAUTES D'ABORD!



## LES ACCESSOIRES SUPER NINTENDO

L'ADAPTATEUR AD 29 pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo Française 99F LA " CITY"

Retrouvez toutes les sensations de L'arcade. Compatible avec la Super Nintendo retrouvez routes les sensations de l'arcade. Companiole avec la sujet l' Française et la Megadrive, elle possède 8 boutons avec fir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions...

159F PRO PAD SV 334 Super Nintendo Manette transparente possédant toutes les options d'un bon control pad pour votre Super Nintendo

GAME COMMANDER Control pad pour super nintendo ( options ralenti, tir normal, tir rapide (24 tirs par seconde) et tir automatique.

499F ACTION REPLAY PRO Plus de vie, plus d'énergie, plus de Gameplay. Permet de modifier les caractéristiques des Jeux. Fait fonctionner les cartouches import.

**EXTENSION CORD** (Railonge pour Manette)



MANETTE TOP FIGHTER



**PROGRAMMABLE** 



## DE COMBAT



lest of Best Karaté près vous êtes entraîné avec un sparring ortner, et sur un sac de sable, allez conquérir ceinture de champion de monde de Kick



Streetfighter 2 Vous pourrez choisir un combattant possédant ses propres techniques et coups bien particuliers. Un HIT!



**Death Valley Rally** Beep -Beep doit à fout prix éviter les pièges du Coyotte! Un coyotte plus stupide que nature, des animations à se tordre de



JEUX

Turtles Ninja 4 La Statue de la Liberte a disparu! L'adaptation de ce jeu d'arcade est simplement fabuleuse. Vous montrerez à Schredder comment se battent nas fortues Ninja: Kowabunga !!!!



Super Mario Kart Un petit tour de kart! Mario et tous ses amis vous entraînent dans une ourse folle : pas moins de 20 circuits pour tester vas talents de



**Desert Strike** Pilotez votre Apache AH-64 lors d'une attaque furtive contre un dictateur impitoyable. 27 missions mettront vos nert



of This World ne aventure démente qui vous projete dans n monde dépassant l'entendement, où le anger surgira à chaque instant.



Prince of Persia Votre bien aimée a été enlevée; à vous de la retrouver: dans de superbes décors explorez, évillez les pièges, trouvez les bons passages.



**Bulls VS Blazers** Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA.



**Amazing Tennis** Cette simulation de tennis vous permet de jouer sur 3 types de surface: terre battue,



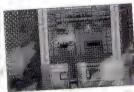
NCAA Basketball Choisissez parmi les meilleures équipes du NCAA Basketball et participez à la saison complète. Michaël Jordan n'a au'à bien se



NHLPA Hockey 93 des gardiens de but plus forts et plus rapid 2 équipes supplémentaires...!!



egend of Zelda idez Hyrule à sauver Zelda des griffes de anon. A travers de vastes ableaux vous devrez explorer châteaux



Soul Blazer Pourrez vous vaincre Deathtoll ? Pour v parvenir , pas mains de 6 nivegux pour ce jeu



**Jimmy Connors Tennis** Vous pourrez jouer en match simple, en tournoi, ou tout simplement vous entraîner



Super Kick Off Vous pouvez appliquer différentes tactiques, et jouer tous les coups du football!! Le nec



Nigel Mansell's De la vraie F1: vous choisissez les configurations de votre voiture et participez à 16 Grands Prix officiels avec les meilleur adversaires du moment!



Hyper Volleyball Jouez l'un contre l'autre à ce sport fascinc 5 différentes sortes de service, et 10 attai

## Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.

VENTE PAR CORRESPONDANCE TEL (16) 92 94 36 00 MICROMANIA VELIZY 2

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

MICROMANIA ROSNY 2

MICROMANIA FORUM DES HALLES

TEL 42 56 04 13 MICROMANIA LA DEFENSE

TEL 48 54 73 07 MICROMANIA LYON

TEL 45 08 15 78 MICROMANIA NICE

TEL 34 65 32 9 TEL 47 73 53 23

TEL 93 62 01 14

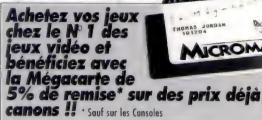
TEL 78 60 78 85

## La "DYNA" 149:

Pulvérisez tous vos scores avec cette manette hyper ergonomique pour la Super Nintendo. En plus de toutes les caractéristiques du Control Pad

d'origine, elle possède des switchs de réglage de

rapidité de tir pour chaque bouton.









## MICROMA



## **SUPER MARIOLAND 2 STARWARS**

18 niveruy de folie Le terrible Mario est de nouveau passé à l'attaque. Mario devra réunir les 6 Médaillons d'Or, chacun dissimulés dans 6 mondes délirants!

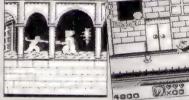


Pilotes ton Aile volante au coeur de l'action aux confins de l'Etoile de la Mort, où sont basées des centaines de milliers d'hommes en armes et leur chef, Lord Darth Vader.



## NBA N2

Les Meilleurs joueurs de la MBA sont sous votre direction dans 6 épreuves encore plus excitantes . A votre disposition 27 des meilleurs joueurs de la NBA pour jouer en 1 contre 1



## PRINCE OF PERSIA

Une animation géniale, des labyrinthes à en perdre la tête, des combats fulgurants avec des adversaires hors pair!

## LOONEY TUNES

Vos héros préférés des dessins animés: Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig., dans 7 histoires!

## LES JEUX DE PLATEFORME



Turn and Burn Une superbe simulation de vol sur gameboy. A bord d'un F14, vous allez disposez d'un redoutable arsenol: affronter des MIG 27, MIG29, A6 INTRUDER.. Des combats aériens terribles et d'une réelle intensité.



T2 Arcade Game

Vous êtes un terminator T800 et vous mitrailleuse, fusils...





**Empire Strikes Back** 

La Suite passionnante du Nº 1 Starwars. Poursuivez l'aventure avec Princesse Leia et Han Solo.



## Best of Best Karaté

Après vous êtes entraîne avec un sparring partner, et sur un soc de sable, ottez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick Boxing.



## Mickey Danger. Chase

Aides nos amis Mickey, Minnie et Gooty à retrouver le cadeau que Mickey voulait offrir à Minnie



Tom and Jerry

Jerry doit avoir la visité de son cousin Tuffy: Mais il n'est toujours pas là! Partez à la recherche de Tuffy en évitant les griffes de Tom.



## Megaman 3

Une nouvelle aventure passionnanti pour Megaman qui devra réduire en poussière les robots activés par Dr

## LES SIMULATIONS DE SPORT



## Tip Off

Une simulation de basket vous offrant tous les coups du basket. 5 options de jeux possibles (tir au but, tournoi...)



## Track and Field

Les jeux Olympiques comme si vous y êtiez. Qualifiez vous pour les 11 épreuves !



## Ferrari GP Challenge

Devenez un champion du monde de F1 grâce à ce jeu. 25 concurrents, 16

## **PROMOTIONS**

Final Fantasy Robocop 3 G.F. KO Boxing Dinocity Strike Gunner Race Drivin Spanky's Quest Faceball 2000 Kablooey Pitfighter James Pond Jr Imperium	499F 499F 499F 499F 499F 499F 499F 499F	395F 349F 349F 349F 349F 349F 299F 199F 349F 349F 399F
Imperion		

GAGNEZ UNE GAMEBOY AR SEMAINE

SUR 3615 MICROMANIA en partici ant au nouveau jeu VIRUS

## LES NOUVEAUTES D'ABORD !



## **DARWING DUCK**

Vous êtes un canard détective qui doit faire échouer les sinistres plans de gens tout aussi sinistres!



## TITUS THE FOX

Un super ieu de plateforme pour 2 joueurs! Vous partez à la conquête du monde sur 17 niveaux bourrés de salles secrètes!

## TALESPIN

Un superbe jeu adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le rélèbre Balos!

## LES ACCESSOIRES

NEW

HANDY BOY Combiné Lumière + loupe + stéréo + batterie autonome

349F

LIGHT MASTER Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

ADAPTATEUR secteur Spécial Gameboy 99F

349F ACTION REPLAY PRO GAMEBOY Modifiez les caractéristiques des jeux. Multipliez vos vies,

énergies, gameplay. 249F ACCUMULATEUR GAMEBOY

Batterie autonome: 10 heures d'autonomie accrochées à votre Gameboy.

89F ETUI GAMEBOY 129F LOUPE + GAMELIGHT 99F

ADAPTATEUR AUTO

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibiles des leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou

téléphonez à votre magasin Micromania.
Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Super Nintendo est une marque déposée de Bandaï Nintendo



# DE FUN RADIO A JOYPAD, TREIZE MENE TOUJOURS L'ENQUETE

Et c'est reparti, TREIZE S'est amusé à jouer au reporter pour que vous sachiez TOUT sur ceux qui, comme vous, JOUENT.

Ah, l'aventure quand elle vous tient, ok ce n'est pas FLASHBACK sur Megadrive, ou 6 Tops d'un Bloc sur FUN RADIO mais c'est exaltant, grisant ...

Après Laurent Petit Guillaume le mois dernier, qui, selon les dernières rumeurs, s'est fait greffer une SUPER NINTENDO sur les lunettes pour jouer à MARIO KART en permanence, c'est sur le bateau des PIRATES que je vous embarque. Présentation des participants à cette aventure d'ARTHUR et les PIRATES tous les après-midi sur EUROPE 1\*.

Le ROI ARTHUR, MAITRE LEVY, CAPTAIN SBOOB et telle ZELDA, la PRINCESSE UNDE

Leur émission est comme un jeu vidéo, chacun autour d'ARTHUR a son rôle, ses armes et ses astuces.

"Mais qui joue et à quoi?", criai-je en foutant les pieds dans cette galère. Allez, tous au rapport!:

MOTHUR :

A la GAME BOY, jusqu'au jour où LEVY, qui avait la responsabilité des bagages, a paumé ma GAME BOY dans un train. Sinon, depuis peu, avec la LYNX de l'assistant de l'assistant, sur un truc qui s'appelle BLUE LIGHTNING.

Captain 'SBOOB allias Mister Pub:

Sur 8 bits Nintendo mais si tu veux ,je peux te réciter la pub SEGA!

Princesse JADE:

- Sur GAME BOY, je suis une accro de 1ETRIS; Laurent Petit Guillaume t'a j d'ailleurs raconté mes délires (Voir IOYPAD de Mars) et je joue aussi à BAT MIN

Vaitre LEVY:

- Super Nintendo, Mégadrive, Nec, Atari 1040 STE, d'autres questions? Ca t'en bouche un coin là , tu fais moins le malin!

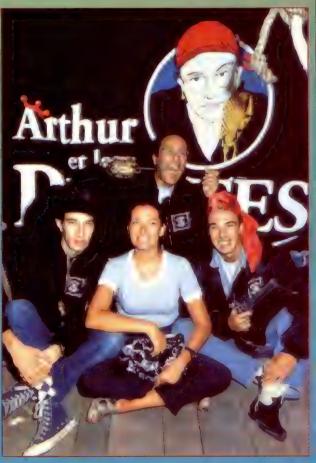
On va donc s'intéresser au plus branché ou au plus fortuné... Maître LEVY

Bruno TREIZE - Maître LEVY est-ce hu main d'annoncer sur son repondeur tole phonique que tu est à, mais que tu ne ca'gnes has repondre car tu joues aux JEUX VIDCO?

Maître LEVY - Comme si tu no savais pas que quand tu es coincé dans 2CLDA, que tu cherches la beguette de glace, le grappin et la pelle, tu ne peux pas, même avucc beaucoup de volonte, rependre au telephone. C'est serioux les JEUX VIDEO t'as pas encore compris, tu me déçois oeaucoup Bruno, tu sais!

T - Bon, tu es bien équipé mon coco, tu joues avec tout, ou c'est juste pour faire beau?

M.L.- Et tes maîtresses à toi, tu joues avec toutes, ou c'est juste pour le décor?



**T** - Je répondrai qu'il vaut mieux une BONNE Super Nintendo qu'une mauvaise maîtresse.

Bon, sinon, de toutes tes consoles, ta préférée c'est laquelle?

M-L-La Super Nintendo, c'est clair, elle pulse.

T - Les autres ne sont pas jalouses?

M-L - L'avantage, avec les consoles, c'est qu'elles obéissent au doigt et à l'oeil si tu veux.

C'est moi le chef, c'est moi qui appuie sur POWER.

T - Bon, tu les fréquentes toutes, mais ton premier amour c'était laquelle ?

M.L - ARIANE en classe de CM2, elle était vachement sympa mais j'oi jamais conclu

T-Je te parle de tes consoles de jeux vidéo, je sais que ta dernière histoire d'amour c'était en CM2.

**M.L** - C'est ça, moque toi. Non, mon premier coup de coeur c'était pour un ordinateur, je suis désolé, l'Atari STE et mon premier jeu STUN CAR, j'y ai passé de longues nuits. D'ailleurs, ils ne l'ont toujours pas édité sur consoles.

T - Bon, après le STE, tu es passé dans l'univers des consoles, commont ?

M.L. -Avec la Nec et un jeu Final Laps qui m'a bloqué devant ma télé pendant des mois. Pourtant, c'est un jeu avec des graphismes mi nables, il est hyper facile à jouer mais c'est top, surtout à deux, c'est vraiment très drôle.

T - Bon, après la Nec tu as découvert quelle machine?

M.L. - Après avoir joué avec la Nec, je me suis arrêté, j'ai un peu regardé la télé, j'ai vu des pubs et j'ai acheté des consoles, logique non? Ils nous bombardaient de spots en prétendant que l'une était meilleure que l'autre, j'ai choisi, j'ai acheté une Mégadrive et une SUPER NINTENDO.

T - Alors laquelle est plus forte que toi?

M.L. - Elles sont toutes plus fortes que moi, c'est bien ce aui me désespère!

T - Sur la Sega tu joues à quoi ?

M.L. - Au basket avec USA TEAM BASKET BALL et mon équipe c'est la Yougoslavie. Ils ont une bonne attaque, ils assurent pour la couverture nétienne et il veux développer une bonne

re aérienne et tu peux développer une bonne tactique de blocus ...

T - Sur Super Nintendo?

M.L - Street Fighter 2 où j'étale tous mes potes, c'est très drôle.

Human G P c'est le jeu du siècle, vivement qu'il sorte en version française pour que tout le monde s'éclate. C'est un jeu de formule 1 huper récliste, encore que j'ai des doutes car j'éclate SENNA et SENNA c'est plus fort que toi !

NA c'est plus fort que toi ! ZELDA mais je suis bloqué, alors j'ai un peu décroché et je me suis mis a la F1. Il n 'y a pas de monstre mais je suis tout aussi nul.

T - Bon, tu as presque toutes les bécanes, tu vas faire des jaloux, mais tu n'as pas de console portable ?

M.L. C'est pas drôle de poser cette question, ça me fait énormément de neine.

Je L'explique l'histoire, j'étais dans le train tranquillement avec mon ami ARTHUR, et nous jouions tous les deux à la GAME BOY à TE-TRIS, je lui mettais sa pâtée, c'est important à signaler, le train est arivé en gare, nous sommes descendus sur le quai, le train est partir et j'ai dit: "nous avons oublié les GAME BOY dans le train". Voilà pourquoi je n'ai plus de GAME BOY.

T - Tu as l'impression de perdre du temps quand tu joues aux jeux vidéo.

M.L. Tu as déjà vu les moutons à la fin des programmes sur ARTE. le soir, tu sais que ça peut durer jusqu'à 20 minutes. Les graphismes sont corrects mais le scrolling horizontal est vraiment nul à chier. Alors , quitte à perdre du temps, autant avoir un bon scrolling horizontal avec ma console.

T - Ton style de jeux favori, ça donne quoi?

**M.L** - Les jeux ou l'on joue à deux . Style ce jeu que tu tiens dans la main qui m'a tout l'air d'être un jeu de Tennis!

**T** - Affirmatif, je glisse la cartouche dans la fente et ô miracle! Voi ci Jimmy CONVORS!

M.L - Enchanté vieux.

T - As-tu déjà pratiqué le tennis?

M.L. - Oui, sur Nec avec Final match Tennis et avec Great court 2 sur Atari.

**T**-Final match Tennis a longtemps été considéré comme le meilleur jeu de Tennis sur console, Jimmy Connors ne va pas trop te dépay ser puisque c'est un peu Great Court 2.

M.L - Bon on joue!

T - Tu joues avec qui?

M.L - Wurzl c'est ridicule comme nom je prends.

T - Moi, BARNABY

(10 minutes plus tard)

**T** - On voit que tu as joué à Great Court 2, Jimmy Connors c'est facile pour toi .

**M.L** - On voit surtout que tu as des pro blèmes avec la motricité des mains, gros naze.

6/2 - 6/1 Ca me fait de la peine.

(1h pius tard)

T - Bon, j'ai l'impression que le jeu, je no vais pas pouvoir le reprendre. Tes impressions sur Jimmy CONNORS ?

M.L. - Alors, c'est vrai que cela ressemblo à Great Court 2 que j'ai longtemps pra

tiqué, pour te donner une excuse à la défaite honteuse que je t'ai infligée, mais c'est nettement mieux que Great Court 2. Je trouve ça génial, le réalisme est phénoménal, les coups sont fabuleux, chaque joueur a vraiment son style de jeu. Juste une cho se: pour la musique ils auraient dû prendre un musicien autre que Jimmy Connors, car la zicmu est un peu prise de tête. C'est sûr, avec Noah, ils auraient eu moinq de problèmes. Sinon, c'est un jeu extra. Tu me le prêtes? je craque!

T - Tu me fais de la peine, Ludi Games te l'offre.

**M.L** - II est vraiment Mega Top alors, bon tu me laisses maintenant, je voudrais jouer, SALUT!

Lien, le mois prochain, ce sont les BVP qui seront interrogés.

Lourent BAFRE et toute sa troupe, qui vérifient les Pubs sur

Canal Plus le mercredi à 19h 15.Et figurez-vous que vous

saurez tout sur la pub "SEGA C'EST PLUS FORT QUE TOI"

vous verrez qu'ils ont trouvé la solution pour la réalité vir
tuelle. Sinon, bon jeu et n'oubliez pas "c'est sûr, si t'assures,

c'est pas dur" et à la prochaine sur FUN RADIO.

\*Du lundi au samedi de 16h à 18h.

## GAME GEAR GÉNIAL GR

# 

## POPILS

## Avec:

- 100 casse-tête
- Un éditeur de carte vous permettant de créer vos propres casse-tête
- Connexion Game Gear avec pile de secours
- Fonction de sauvegarde du jeu

"Un hit, un vrai défi, facile à jouer, beau à regarder, et complètement prenant."





## APHISMES GRANDIOSES



















## MARBLE MADNESS





TENGEN VIDEO GAMES



Distribué par: Sega France, 19/21 Rue du Colonel Pierre Avia, 75015, Paris Tel: (1) 46621212



"Sega" and "Game Gear" are trademarks for Sega Enterprises, Ltd.

Popils: © 1991 Tengen Ltd.

Marble Madness™ ™ Atari Games Corporation. Licensed to Tengen © 1992 All Rights Reserved.

Klax™ Atari Games. Licensed to Tengen Inc. © 1992 Tengen Inc.

Paperboy™ Atari Games. Licensed to Tengen Inc. © 1988,1989 Atari Games. © 1991 Tengen Inc.

TV - NES GAME BOY - NES GAME BOY - NES GAME BOY - NES GAME BOY - NES IE BO'

## Pro Tenni

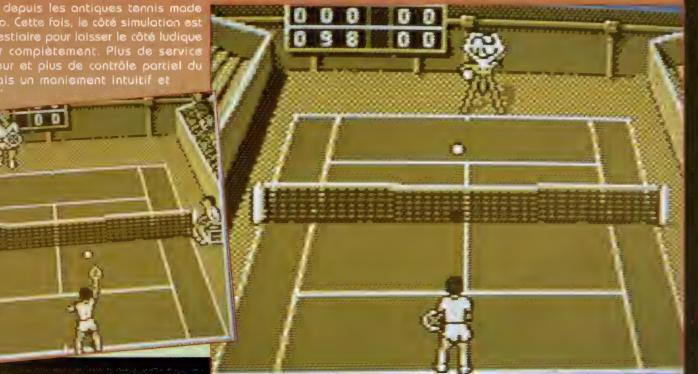


Après la simulation de tennis la plus attractive du moment sur Super Nintendo (on peut y jouer à quatre simultanément), la société française Ubi Soft se prépare à nous fourguer, coup sur coup, deux nouvelles versions de ce jeu. Très semblables, les préversions NES et Game Boy promettent de bons moments pour ceux qui se désespéraient de voir un nouveau ten-

nist pour ceux qui se désespéraient de voir unis pointer le bout de son nez sur ces deux machines, depuis les antiques tennis made in Nintendo. Cette fois, le côté simulation est resté au vestiaire pour laisser le côté ludique l'emporter complètement. Plus de service avec curseur et plus de contrôle partiel du joueur, mais un maniement intuitif et "arcade"

de son personnage. Tout ceci, sans minimiser pour autant le réalisme graphique et sonore (bien que ce dernier élément soit globalement en retrait). En effet, si les développeurs se sont attachés à favoriser le côté ludique et arcade du tennis sur console dans Jimmy Connors, ils n'ont pas, pour autant, laissé de côté le réalisme. On s'y croirait, aussi bien sur NES que sur Game Boy. La conversion Game Boy fut sans doute la plus difficile et rend vraiment bien. Il ne faut, bien sûr, pas trop être pointilleux quant à l'exactitude de la gestion des collisions, mais le jeu s'en tire vraiment bien. Les commandes Game Boy sont simples puisque deux coups sont possibles, le lob et le tir, ainsi que deux forces de frappe. Il faut ajouter l'amorti sur NES. Il est possible de s'entraîner avec une machine qui vous bombarde de bailes et vous fait travailler la volée, les lobs ou les balles de fond de court. Il est évidemment possible de jouer à deux, sur NES mais aussi sur Game Bou avec un link, ce qui est plutôt appréciable. Par contre, nous

n'avons pas encore l'information, à savoir si l'on pourra jouer à quatre sur Game Boy. Il ne nous reste donc plus qu'à patienter quelque peu pour pouvoir s'éclater enfin avec de nouvelles simulations de tennis dans le monde Nintendo.

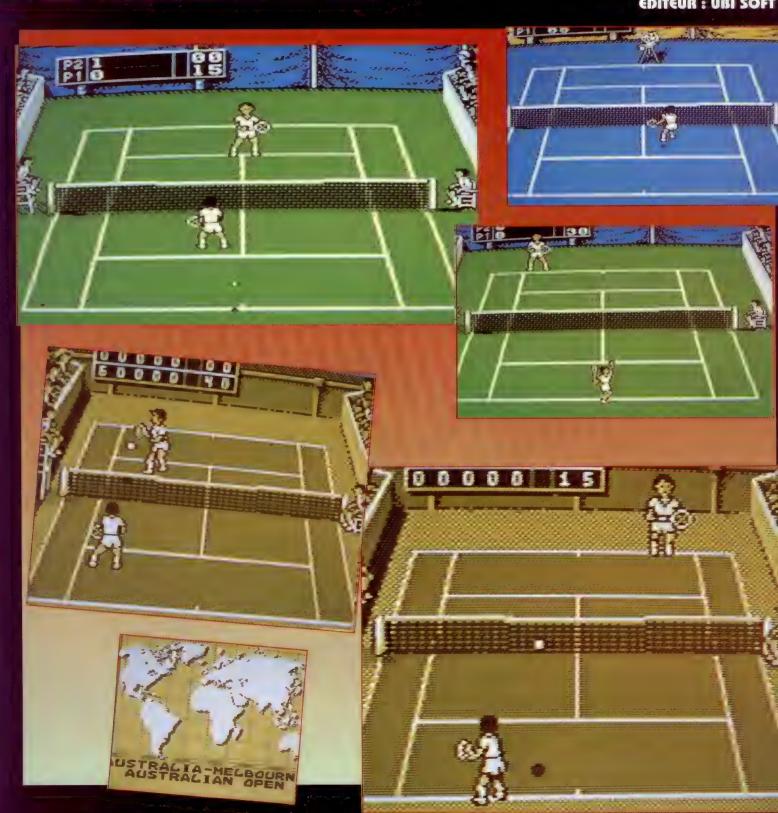


AME BOY - NES GAME BOY - NES GAME BOY - NES GAME BOY - NES GAME BOY - NES

## OMMONS



**EDITEUR: UBI SOFT** 





L'histoire commence dans les greniers de l'université
Acme Looniversity, alors que Buster Bunny et ses amis
fouillent les malles pleines de poussière. Buster tombe
sur une carte étrange ressemblant à une carte au trésor.
Mais Montana Max se jette sur la carte et se sauve
avec. Aidé par le Dr Gene Splicer, Montana hypnotise
Dizzy Devil, Plucky Duck, Calamity Coyotte et Hamton avant
d'enlever Babs Bunny, Fifi et Shirley the Loon. Montana Max

veut ainsi calmer Buster Bunny pour pouvoir aller sur les quatre îles au trésor avec le Dr Slicer. Si Bunny intervient, Montana utilisera ses victimes contre lui. Mais Buster ne se laisse pas impressionner et part à la poursuite de Montana Max et du trésor. Il en profitera pour libérer ses amis les Lonney Tunes.

Konami frappe décidément fort, très fort! Après être devenu l'un des éditeurs les plus glorieux sur la gamme Nintendo et nous avoir concocté les meilleurs shoot—them—up du monde sur la console NEC, le voilà

q u i s'attaque à la firme Sega. Depuis l'annonce, il u a



plusieurs mois, que Konami développerait désormais ses jeux aussi sur Megadrive, on n'arrive pas à u croire, mals à force de préversions et de versions qui arrivent à Joupad, on exulte à chaque nouveau pixel en remerciant le dieu des jeux sur console pour tant de compassion! Après les Tortues Ninja, et Sunset Riders (testé dans ce numéro), voici Tinu Toons sur Megadrive, vous ne rêvez pas! Et n'allez pas croire que Konami soit du genre à transcoder ses versions et fourguer la même chose sur toutes les consoles, non! La version définitive que nous avons reçue fait

évidemment penser à la version Super Famicom mais seulement en ce qui concerne le genre: plates—formes à donf! Le jeu sur Megadrive est complètement différent dans son déroulement, ses personnages, ses items, ses pièges, ses armes, etc... alors évidemment, on se demande aussitôt si c'est plus beau qu'une Super Famicom (SF) et je vous réponds que ce genre de polémique n'a pas sa place dans une preview, eh!, eh! Sachez quand

même que la palette des couleurs a été merveilleusement utilisée même si elle reste inférieure à celle de la version Sf. Par contre, l'animation et la jouabilité sont





EGADAIVE MEGADAIVE MEGADAIVE MEGADAIVE MEGADAIVE MEGADAIVE MEGADAIVE MEGADAIVE

# Lucatores

EDITEUN : KONAM



égales ou meilleures, c'est selon. On se demande même si Buster Bunny n'est pas plus maniable dans la version Megadrive lorsqu'il attaque ses ennemis. Il lui suffit, en effet, de leur sauter sur la tête pour les éliminer, ce qui n'était pas le cas dans la version SF. Mais trêve de discussions, les possesseurs de Megadrive peuvent respirer. Konami s'occupe d'eux dans le luxe, une véritable débauche de couleurs, de vitesse et de fun. Le fun avec des passages originaux, des animations cartoons et un plaisir de jeu immense. Le jeu se déroule sur quatre îles comprenant chacune deux niveaux terminés par un boss. Bien sûr, chaque niveaux- se divise en une série de sous-niveaux. On compte environ une trentaine de sous-niveaux! Lorsque vous arrêtez ou que vous perdez, vous pouvez noter un password qui vous permettra de reprendre la partie au même endroit. Possesseurs de Megadrive et fana des Tiny Toons, vous pouvez l'attendre ce jeu, je vous le dis!





11100

SEURE

XLE

GR CD MEGA CD

EDITEUR: GAME ARTS.



Que dire d'un jeu lorsqu'il s'annonce comme un méga top, mais lorsqu'on en n'est pas sûr? Que dire encore d'un

titre qui, sur un nouveau support, innove carrément par la beauté de ses décors. Que dire, toujours, d'un jeu qui, par la diversité de ses écrans et par la qualité de ses effets, devrait frapper d'entrée de jeu un grand coup dans le monde des jeux vidéo? On peut en dire beaucoup de choses... et plus encore.

## SYLPHEED UN NOUVEAU CONCEPT?

les jeux sur Mega CD qui tiennent la route, c'est aussi rare que les billets de cinq cents balles dans ma poche. Alors, tout comme pour ces satanés billets, lorsqu'on en tient un, on le garde et l'on essaye de le consommer lentement pour que le plaisir dure encore plus longtemps. Sylpheed est un nouveau jeu de tir, non pas un comme on a trop l'habitude d'en voir sur Megadrive, mais bei et bien un titre complètement novateur, où la profusion des effets spéciaux succède à l'amoncellement des sprites et des couleurs qui explosent comme des citrouilles lan-

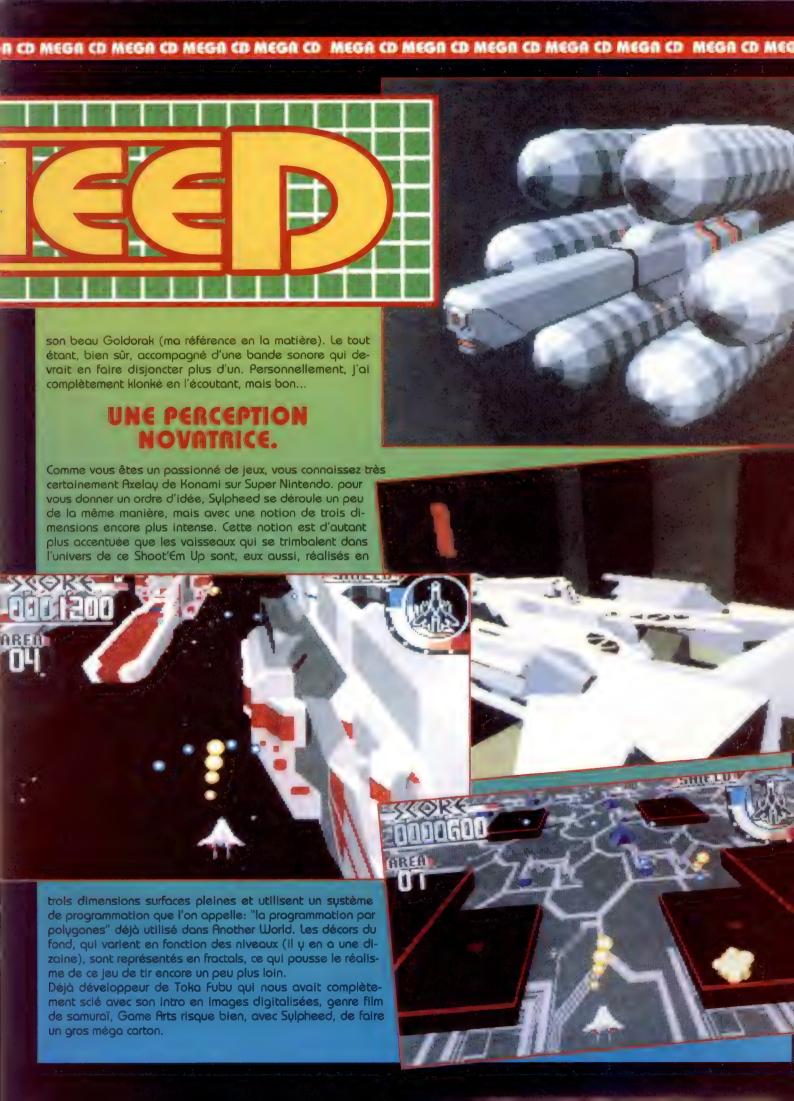


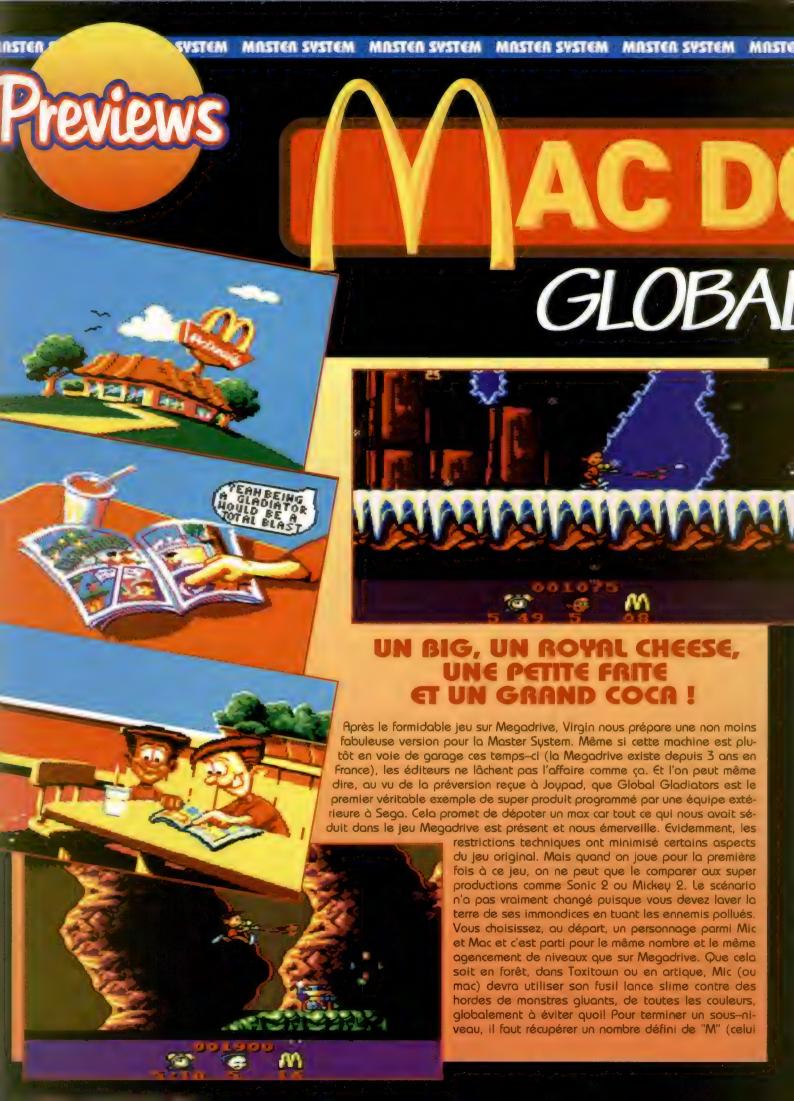
cées du haut de la tour Eiffel. Bref, je n'irai pas plus loin dans ces propos car là n'est pas notre but aujourd'hui. A propos de but ,celui de Sylpheed est, quant à lui, on ne peut plus simple et la dévastation sauvage et irréfléchie n'est plus pour vous qu'un leitmotiv bien ancré dans vos neurones, ne laissant aucune place pour la raison.

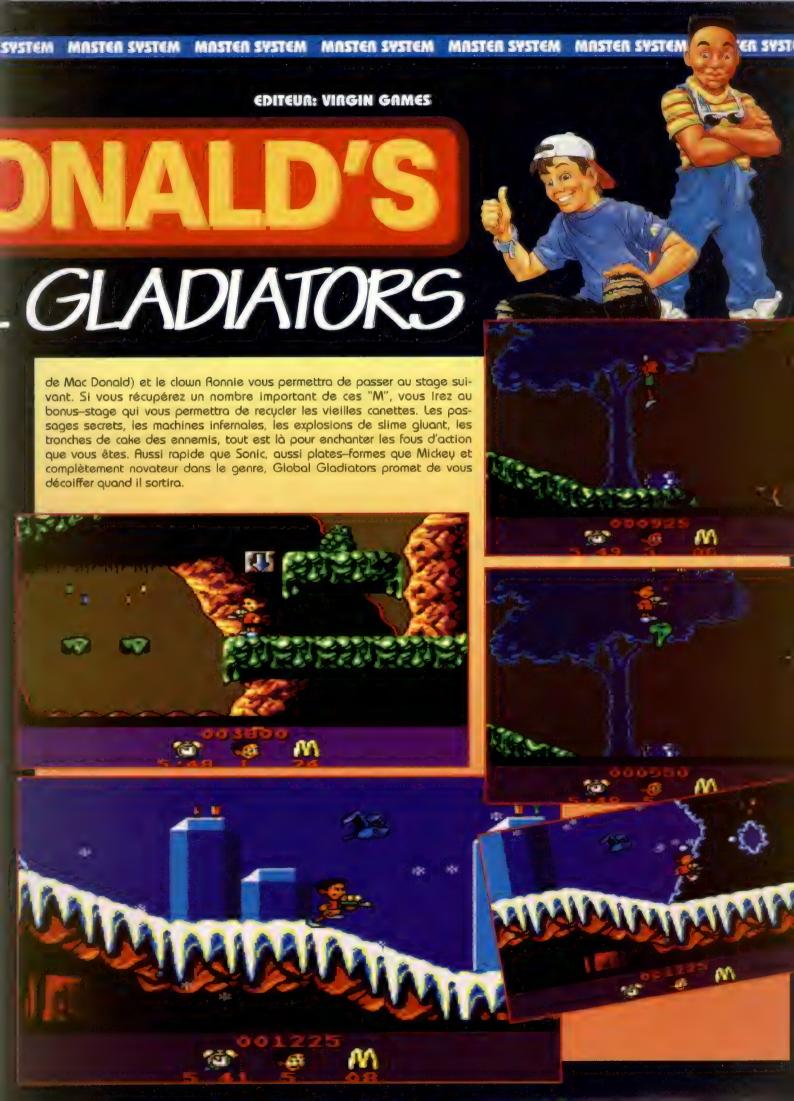


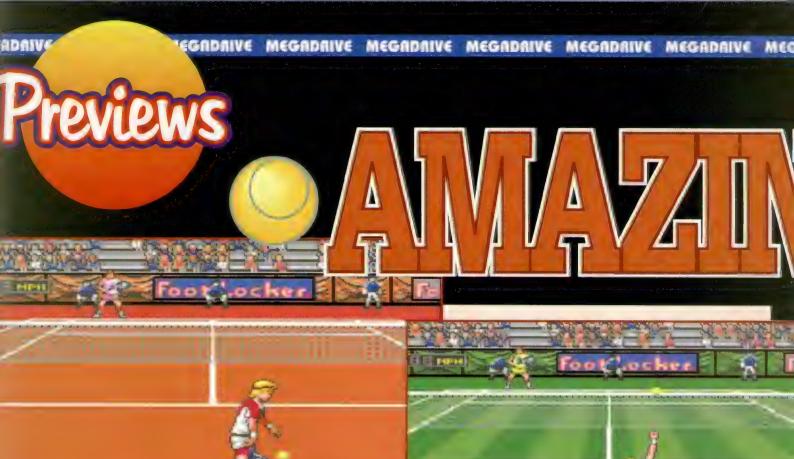
## TECHNOLOGIC RU SERVICE DU JEU.

Bien que nous n'ayons qu'entr'aperçu Sylpheed, on peut, d'ores et déjà, dire sans se tromper que ce laser sera un petit évènement. Avant l'entrée en action de votre vaisseau sidéral, vous aurez droit à une petite séquence animée pas piquée des vers qui placera le pilote que vous êtes, immédiatement dans l'ambiance. C'est cool et ça va vite. Véritable petit dessin animé parfaitement réalisé, cette scène n'est pas sans rappeler celle d'Actarus lorsqu'il crie à tue-tête "métamorphose" en atterrissant dans la cabine de pilote de









## DU TENNIS ET RIEN QUE DU TENNIS

Déjà disponible sur Super famicom, Amazing Tennis est désormais en cours de finalisation sur Megadrive dans les ateliers d'Absolute, une société américaine.

Comme vous le savez peut être déjà, cette réalisation axe toute sa programmation vers le plus grand degré de réalisme et c'est sans doute en cela que ce titre puisera toute sa puissance lors de sa sortie durant le courant du mois de mai (selon toute vraisemblance).

## DES OPTIONS...

Comme dans la très grande majorité des simulations de ce sport sur consoles, Amazing Tennis aura lui aussi à sa disposition

toute une armada d'options et de sélections diverses qui ne pourront que satisfaire le joueur lors de sa sortie. Ainsi, avant le début de la compétition, il sera possible de jouer sur trois types de surfaces (terre battue, quick ou herbe), de sélectionner le joueur droitier ou gaucher avec lequel vous désirez participer -il y en a quinze disponibles, etc. Dans un second temps la console vous demandera votre nom, histoire de vous reconnaître lorsque votre score sera inscrit à l'écran.

## UNE ANIMATION EN BÉTON ARMÉ

Durant les matches le court est visualisé comme si une caméra était placée dans le dos de l'un des joueurs. Du coup, le tennisman du premier plan est d'une taille spectaculaire tandis que celui situé au fond du court, lui, sera beaucoup plus petit. L'animation sera sans aucun doute l'un des gros atouts de cette production. Bien que la version que nous avons eue entre les mains ne soit encore qu'une pré-version, on pouvait déjà se rendre compte de l'impact de cette caractéristique. Les programmeurs ont même poussé les détails jusqu'à ce que le T-Shirt se soulève légèrement au moment de l'impulsion pour le service.

Disponible dans deux ou trois mois, il faudra sans aucun doute compter avec Amazing Tennis sur Megadrive, d'autant que cette console n'est que peu pourvue dans le domaine des simulations de tennis.



**EDITEUR: ABSOLUTE** 



## reviews



## L'OMBRE DE TON OMBRE.

Ru cours de la prochaine décennie, une tonne de milliards de catastrophes, toutes plus gravissimes les unes que les autres, vont tomber sur le coin de la gueule des pauvres mortels incrédules que nous sommes et la vie ne sera plus celle que l'on connaît à l'heure actuelle. Tout sera, en fait, plus maussade, plus terne, plus flou, plus vague, bref plus sombre.

L'action de Shadowrun se déroule dans un Seattle futuriste, dans l'obscurité des rues de cette nouvelle mégapole où, pour une poigné de Nuyens (les dollars de l'époque), on peut tout acheter et, notamment, les Shadowrunners, des hommes qui sont prêts à tout pour popper encore plus de frie

sont prêts à tout pour gagner encore plus de fric.

Tout commenca un mercredi matin à huit heures quarante cinq, dans une morgue de la ville. Sans savoir réellement pourquoi, vous êtes là, allongé dans un caisson presque hermétique; machinalement, vous recherchez une sortie et, ô miracle, le caisson s'ouvre. C'est à ce moment que vous vous entrevoyez la vérité, la vraie vérité vraie et l'état déplorable dans lequel vous êtes. Mais au fait, qui êtes vous réellement? Ce dont vous vous sou-

venez c'est de votre nom, Jake... Jake Armatage et c'est tout. Amnésique des pieds à la tête, vous devrez, dans Shadowrun, découvrir votre vraie personnalité. Dans cet



univers complètement glauque et surréaliste, rien ne sera très facile, car tout au long de ce jeu d'aventure issu d'un jeu sur plateau bien connu de notre ami TSR qui y passait dans sa jeunesse de longues nuits, vous serez confronté à de nombreuses difficultés. Durant le jeu ,qui se déroule en pseudo trois dimensions à la manière d'un jeu d'aventure sur micro-ordinateur, vous de-

vrez diriger Jake et l'aider à découvrir des objets lui permettant de progresser dans cette aventure. En tuant, grâce des armes trouvées ultérieurement, ou en invoquant des sorts de magie à la manlère des sorciers voudous, vous pourrez récupérer, sur le coros





EDITEUR : DATA ERST • DISPONIBILITÉ : FIN AVRIL







de vos victimes, des Nuyens, lesquels vous permettront d'acheter tout un tas de trucs et de machins qui assureront, pour un temps du moins, votre survie dans cet univers alauque et peu rassurant.

En 2050 et des cacahuètes, la ville de Seattle est surpeuplée, il ne sera alors pas rare que, lors de vos nombreuses recherches, vous rencontriez des personnages étranges,

qui pourront, à condition de les interroger, vous donner des rense i gnements d'une grande utilité pour qu'enfin, vous découvriez la vérité sur votre vie. Grâce à différents menus, vous serez en





permanence renseigné sur votre condition physique, sur votre capacité à lancer des sorts, ou sur le niveau d'aptitude que vous avez atteint. Ainsi, vous ne serez jamais pris au dépourvu et ce, quelles ques soient les circonstances.



## Previews

#### CLAWS ENCOUNT

Attention, gros hit en perspective! la préversion de Bubsu annonce du grand art sur Super Nintendo. le direct concurrent du Mister Nuts d'Océan risque de faire des victimes chez les fanas jeu plates-formes supersonique. En parlant de Sonic, on avait rarement vu aussi rapide depuis Sonic dans le monde des 16 bits (à part Roadrunners). La fu-

ture nouvelle mascotte de la Super Nintendo peut aller très très vite mais plus dure risque d'être la chute! Et les chutes, on les compte par dizaines: Bubsy est un véritable personnage de cartoon qui se prend des gadins nucléaires à longueur d'écran. Les concepteurs graphistes ont prévu 40 animations différentes pour le sprite principal et, parmi elles, une bonne moitié réservée aux chutes et aux accidents. Bubsy s'étale par terre, se dégonfle comme un ballon crevé, se découpe en deux, j'en passe et des meilleures. L'animation du personnage est donc carrément sublime mais, comme c'est aussi le cas des scrollings différentiels et que les gra-



tous plus fabuleux les uns que les autres, on peut se demander ce qui peut, à part la gloire, arriver à un tel jeu? Peut-être une jouabilité décevante, ce qui serait étonnant la maniabilité de Bubsu étant déjà excellente sur la préversion et il serait un peu crétin de la part des

programmeurs de la gâcher. Non, on a beau chercher, on ne trouve pas de défaut à cette préversion. Heureusement que le jeu est quasiment terminé car l'attente risque d'être rude. Pour vous faire baver un peu plus, sachez que la cartouche contiendra 16 MB de données et que les digitalisations sonores seront longues et à tomber par terre. En ce qui concerne le scénario, il ne peut pas se targuer de viser le prix Goncourt puisque l'on vole en rase-motte à ras des paquerettes, ce qui, au fond, fait plaisir car les meilleurs jeux de plates-formes n'ont jamais vraiment brillé grâce à leur scénar'. Ce que vous devez savoir est que vous guidez Bubsy dans un univers de cinq mondes, composés chacun de trois niveaux.

Bubsy peut courir,





UPER NINTENDO SUPER HINTENDO SUPER HINTENDO SUPER HINTENDO SUPER HINTENDO SUPER HINTENDO

# S OF THE FURRED KI

EDITEUR : ACCOLADE

sauter et même planer pendant quelques secondes. Son but, dans la vie, est de récupérer des pelotes de laine qui traînent un peu partout! De toutes façons, vous en saurez davantage lors du test complet de ce jeu qui réinvente le cartoon sur Super Nitendo. Il fallait le faire après Tiny Toon et Roadrunners.







## Previews



#### CHAIR ET SANG, UNE DOUCE MÉLODIE!

On prend les mêmes (ou presque), on change les décors (un peu), on apporte de nouveaux coups (pas beaucoup), on modifie (pas énormément) le titre, et hop, voilà, on obtient un nouveau jeu de baston dans la plus pure tradition de Street Fighter II. Deux hommes entrent sur la piste, l'un sort entier, tandis que l'autre est ramassé à la petite cuillère par les infimières de l'hôpital d'à côté qui se trouvent avoir de plus en plus de boulot.

Comme nous n'avons pas l'habitude de nous voiler la face, aujourd'hui encore nous allons travailler à visage découvert pour vous faire remarquer que si vous connaissez flanma 1/2, vous ne trouverez avec cette production d'Irem que très peu de différences, ces deux titres étant très proches l'un de l'autre. En fait, seuls les personnages changent, les décors eux restent identiques, pareils, similaires et que sais-je encore, ce n'est pas de l'escroquerie, car cette réalisation a été spécialement faite pour le marché américain, et nous ne sommes pas censés connaître la version japonaise de flanma, qui je vous le rappelle n'a jamais été distribuée en france officiellement. Voilà pour la petite histoire...

## UN FORT ESPRIT

Tout commence alors que vous êtes à l'entrée d'une forêt dans laquelle on remarquera une superbe petite chute d'eau qui ne pourra que vous impressionner par sa qualité graphique. Après avoir choisi, votre combattant parmi les huit disponibles, c'est parti comme en quarante pour une vague de coups de pieds sautés au visage, pour des pirouettes mystérieuses et dangereuses où les poings virevolteront comme dans les meilleurs moments des dessins animés japonais.

L'esprit bande dessinée est d'ailleurs dans Street Combat omni présent, à tous les niveaux du jeu que ce soient les personnages ou les décors de fond, on retrouve ce style caractéristique qui a fait le succès de ces derniers. Tout comme dans Street fighter II, qui reste encore la référence en la matière, tous les combattants possèdent leur propres techniques de combat, leurs propres attitudes, leurs propres coups spéciaux. A propos de coup spéciaux certains nous feront d'ailleurs encore penser au hit de Capcom.

#### STREET COMBAT, STREET FIGHTER II MEME COMBAT.

la question peut alors être posée, peut-on réaliser un jeu de combat en duel à un ou deux joueurs, sans qu'il nous fasse obligatoirement penser à SF II? Personnellement j'ai des doutes. Toujours est-il que ma première impression à la vision de Street Combat concernant les



# EDITEUR : INEM



personnages, c'est que le dosage entre les points forts et les faiblesses étaient pratiquement parfait, ce qui permettait à tous les belligérants d'être pratiquement au

même niveau, ce qui n'est pas le cas de Street Fighter II. Tout comme ce dernier et, là encore, c'est une bonne chose, tous les boutons du jouppad servent ici et ce quel que soit le personnage. Avec une très bonne diversité dans les mouvements en attaque et en défense, Street Combat pourrait, semble-t-il, relever le défit. Wait and see...

personnage.
e diversité
ents en atese, Street
enble-t-il, re-

SCORE 087980

STEVEN



CREDIT

## Previews

#### IT'S A WONDERFULL WORLD!

Après la version Super Nintendo (qui arrive bientôt), vous pourrez jouer à une version

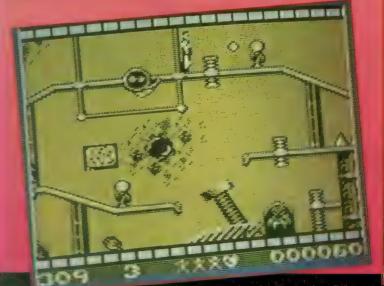
Game Boy de ce jeu tiré du film du même nom. Le principe du jeu reprend plutôt celui des versions micros que celui de la version Super Nintendo. Vous êtes toujours aux commandes d'un personnage réel, transporté dans Cool World, le monde des dessins animés. Les duddles, les petits personnages de cartoons, n'arrêtent pas de piquer des objets de notre monde pour les transporter dans leur monde magique. Cela crée des disproportions dangereuses pour notre monde réel et vous devez agir rapidement.

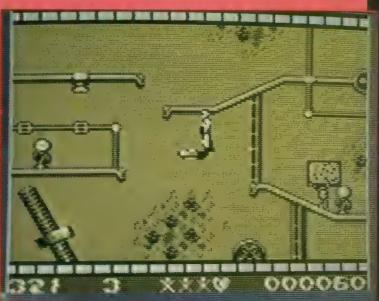
le héros, le policier frank Harris, se balade dans une série de niveaux en vue de profil, allant du monde de Cool World à la réalité. Le principe du jeu est curieux mais rigolo puisqu'il s'agit d'aspirer les duddles grâce à un stylo, en les emprisonnant dans des bulles d'encre.

Le temps est limité pour chaque niveau. Le résultat s'annonce intéressant mais un peu fouillis graphiquement. Techniquement bien fichu, Cool World Game Boy a le mérite d'innover dans le jeu d'action et de platesformes. On attend pour juger...



Plus vous en prenez au







## Previews

## SUMME!

#### LES HUIT ÉPREUVES DU CHALLENGE OLYMPIQUE.

Et ils sont bien là. Tir à l'arc, saut d'obstacle, Kayak, 110 m haie, saut en hauteur, saut à la perche, lancer du javelot et cyclisme. chaque épreuve requiert une technique d'approche particulière et certaines seront plus à même de vous plaire que d'autres. Comme dans pratiquement toute simulation sportive, la vitesse avec laquelle vous allez appuyer sur le bouton de tir et la précision de l'acte seront déterminants. Pour votre propre progression, vous avez à votre disposi-

tion un mode d'entraînement à ne pas négliger, évidemment. Regardons donc de plus près ce qui vous attend, chers sportifs herculéens.

#### DES ÉPREUVES PHYSIQUES ET TECHNIQUES.

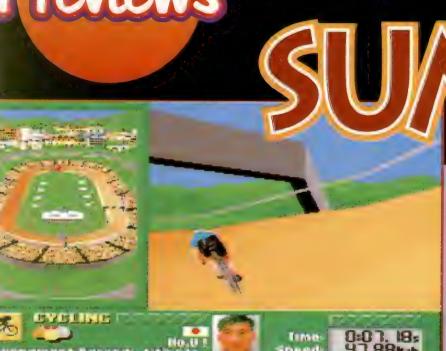
Le tir à l'arc est uniquement une épreuve de précision dans le mouvement. Tout en ayant tendu l'arc, vous devrez vous arranger pour que le point de mire soit situé le plus près possible du centre de la cible. Vous avez trois fièches par cible et devez faire un minimum de 92 points. Le saut de cheval est, lui, un peu plus délicat puisque non seulement vous aurez à vérifier constamment la trajectoire du cheval ainsi que le moment du saut de l'obstacle, mais aussi la vitesse de votre canasson. Beau parcours du combattant en perspective. Dans la lignée des épreuves dures, vous avez également le saut en hauteur et à la perche. Dans les deux cas, la course (l'élan) et le choix du moment crucial (le saut pardi) seront déterminants. Pour le saut à la perche, le geste se fait en quatre temps: l'élan, l'élévation

première après le placement de votre perche et, enfin, le lâcher. C'est généralement ce dernier qui s'avère difficile.

Pour le saut en hauteur, le geste est plus bref et ne contiendra que deux mouvements mais demandera encore plus de précision. Le lancer du javelot ne sera pas non plus une épreuve à la "vas y destructor". Non, du tout. La course doit être au poil près parfaite et, vers sa fin, vous devez décider prestement l'angle de lancer choisi et lâcher le javelot pas trop rapidement mais avant le fatal "z'avez mordu". 79 mètres sera un minimum à franchir.

#### FAUT PAS REVER JE NE PARLERAI PAS...

Bien sûr, je ne vous décrirai pas les autres épreuves (non, non, n'insistez pas) mais sachez qu'elles sont moins éprou-



Il n'y a pas si longtemps, se déroulaient les jeux de Barcelone... et Accolade en a bien entendu profité pour nous sortir une simulation de sports olympiques. Premier détail: le pays d'accueil est inconnu. Mais qu'importe le pays si les épreuves sont là.







vantes et nous promettent moult délices. Enfin la possibilité de choisir son ou ses athlètes et leurs adversaires, de commencer par l'épreuve que l'on veut, de pouvoir sauvegarder sa partie et d'enclencher un mode Replay après chaque performance avec arrêt sur image, retour ou avance lent, risque de rendre ce jeu très choyé lors de sa sortie en France. Mais ceci est une autre histoire...









## MEGA-Solde ...

Profitez de notre offre exceptionnelle : 1 JEU\* OFFERT POUR 2 JEUX ACHETES. n'y en aura pas pour tout le monde."

d'une console japonaise\* ou américain Profitez vous aussi de l'overscan (Image plain écra et de la véritable rapidité des jeux 16 bit. Une console japona ou américaine, c'est 20% d'image en plus, une animation 20% plus rapid BREF 20% DE PLAISIR EN PLUS

Vous possédez une Megadrive trançaise, jouez donc avec le MEGA C "Ne fonctionne que sur les récentes télévisions possédant une chaîne auxiliaire (Chaîne AU ou A'

\*Jeu d'occasion

our tout achat d'un de ses pack, nous ous offrons UN JEUX D'OCCASE !!!

590 Frs LE PACK : Crying + Talespin, Ariel + F1 Hero.

luhammad Ali + Grand Slam, Cadash + Predator 2. Simpsons + Splatterhouse 2 LILL

**G** Livré avec 6 jeux + 2 disques

udios + 1 alimentation. Nécessite la modification de votre console aponaise en version américaine.

Livrée avec QUACKSHOT GRAND SLAM + 1 Manette, Péritel et une Alimentation

Livrée sans jeu, avec 1 manette. 1 péritel et une alimentation.

Livrée sans jeu, avec 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

Livrée avec QUACKSHOT (Donald) + 1 Manette. l Péritel et une Alimentation

EGADRIVE / ME Pour fout achat de 2 jeux, NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTATEUR MEGADRIVE d'une valeur de 99

LES INCONTOURNABLE onic 2 treets Of Rage 2 nel La Petite Sirène forld Of Illusion hunder Force 4 ales Son rue Ball rue Ball



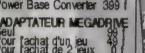
ACCESSORES

Nimentation
Able Peritel
Oypad d'origine
lega Pad
yrra One
yrra One
vicape Power Stick

east volume and a land a land

Terminator
LES CLASSICUES
Aquatic Games
Atomic Hunner
3e ast Warriors Anet Again
Final Fight
Joe Montana Football
Galaxy Express 999
Ernest eavans
Wonder Doo
Ninja Warnors
Thunder Storm FX
Anter Burner III
Aleste
Boad Braster FX
Tonosama No Yabo
FUX SEGA CD
Important, nous consultez
Spiderman, Willie Beamish
Chuck Rock, Hook, etc. et
A PARHAITHE CE MOS
Super Shinobi 2
Liephant Rescuers
Doraemon
Super Shinobi 2
Liephant Rescuers
Doraemon
Super Shinobi 3
Liephant Rescuers
Doraemon HELL TECHNOO SD Valis
Slime World
Splatterhouse 2
Speel Empire
Super Smach TV
The Simpsons Bart VS The
Space Mutant
Thunder Fox
Thunder Fox
Thunder Pro Wrestling
Wani Wani World
Where In Time Is Carmen san
Diago Doraemon
SPLATTERHOUSE 3
Toxic Crusaders
Golden Axe 3

Amazing Tennis Foremans KO Boxing Manette Infrarcuge N.C. Sep f Wenacer Terminator 2 gour Menacer Power Base Converter 399





chez vous, TOUS les avantad



ET BIEN D'AUTRES TITRI

nazing Saga

vec Columns Sonic et 'alimentation

NOUVEAUTES A SORTE Strider 2 Super Off Road

Land Of Illusion Lemmings Holyfield Boxing LES CLASSIQUES

Tazmania Shinobi 2 Sonic 2 Streets Of Rage

Ninja Gaiden ACCESSOIRES Accumulateur +

Avec un ieu

LOCATION DE JEUX NEO GEO A PARTIR DE 30 F.

#### Branchez une console sur votre moniteur ams moniteur Amstrad, connectez-y une console ou un micro-ordinateur de votr "A-128" ou "A-128 +" pour la série d'Amstrad Plus. Ils acceptent aussi bien japonaises que les consoles versions françaises. Adaptateur "A-128" pour moniteur 640 et 644. Adaptateur "A-128+" pour moniteur CM 14. Paire d'enceintes pour "A-128" Kit complet "A-128 et paire d'enceintes". 75019 Paris. Téléphone 16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26 Vi Crimée. Ouvert le lundi de 14H00 à 19H00 et du mardi au samedi de 10H30 à 19H00 Référence ouble Dragon omance Of The Kingdoms 2 549 est Drive 2 A PARRAITRE CE MOIS Ringdoms 2 PM Racing 449 pin Dizzy World 499 uper Adventure Island525 uper Gachapon World525 uper SD Gundam 549 uper Valis 549 Aucune cotisation ne vous sera demandée. Echangez 1 jeu Toxic Crusaders California Games 2 Sim Earth contre 1 autre pour une modique somme, ou donnez 2 jeux contre 1 et cela sera gratuit !!! American Gladiators (awasaki Caribbean Junt Of The Red PLUS DE 750 CARTOUCHES EN October Harley Humungous Adventure Batman Returns The Lemminas ES INCONTOLIRNABLES STOCK PERMANENT, DES JEUX I Thunder spirit World Championship ddams Family QUALITES EN TRES BON ETAT, U SERVICE V.P.C. RAPIDE ET SIMPL DRAGON BALL Z 2 Prop'n Twinbee Power Monger Super Gator World 2 Family Dog Swamp Thing Great Waldo Search Rocky & Bullwinkle Robosaurus astlevania 4 Xardion LES NOUVEAUTES Wizardry 5 Royal Conquest Super Volleyball 2 Tiny Toons Joe And Mac 2 Pin Ball Jacky Crash ontra 3 esert Strike LES TARIFS : Equinox Utopia atal Fury 1 jeu contre 1 : Uropia Aerobiz Unchaters Waters L'Arme Fatale Addams Family 2 Batman Returns Joker Exhaust Heat 2 Devil's Course Super Fam. Stadium 2 The Fang Of Edo 2020 Super Baseball Super Slap Shot MIGEL MANSEL FI CHALLEMOSE Of Persia 399 Fighter 2 64: Ghouls'n Ghosts 499 Mario Kart 54: NBA Basketball 599 100f Super Famicom 801 Megadrive Robosaurus Dream TV 60f 50f Nec Core Grafx ne Blues Brothers FAR FOX Nintendo N.E.S Master System Wing Commander Magical Quest Power Athlete Human GP Game Boy 2 joux contro 1 : crobat Mission rea 88/ Un Squadron art's Nightmare Cacom Knight Chester Cheath Super Linear Ball A NOUS TELEPHONER. FI CHALLENGE Jungle Wars 2 Super Dunkster Dead Dance Mystery Circle NHLPA Hockey Shin Megami Tensai Dirty Challenger Home Alone 2 Return Of Bon à découper puis à retourn rempli avec vos jeux et le bon commande ci dessous à : "Shoot Again, 145 rue de flandi 75019 Paris." SOLDE : Pour tout achat d'un de ses pack, nous vous offrons UN JEUX D' OCCASE !!! SUPER NINTENDO US. Avec Street Fighter 2 1590 750 F LE PACK a □ Je donne 1 jeu contre 1 en payant Batman + James Bond Seul Avec un jeu somme correspondant à ma console. Power Athlete + Tiny Toon ☐ Je donne 2 jeux contre 1 bénéficie des frais de port gratuit Ushio & Tora + Gods Guntorce + Chester cheeta Je vous donne : Parodius + The Duel BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS Veuillez rajouter 35 Frs de port pour toute commande de console. Je désire commander le matériel suivant Nom Qté Désignation Ville Code postal Téléphone Participation au frais de port et d'emballage 35 F Date CRBT (+35 frs) Je joins à ma commande : Qun chéque (Envoi prioritaire), Qun C.C.P., Qun mandat lettre,

Lie préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de Contre RemBoursemenT à ma commande.

Le possède unite): Mecachine parmaise Q. Mecachine trançaise avecQ. sans Q adoptateur de jeux japonais. Game coar Q. Mec. Q. Game boy Q. Source famicina Q. Source Mintendo avecQ. sans Q adoptateur de jeux. Mec coe Q. Autre Q

La reprise des jeux est limitée en tonction du ste disponible, reseignezvous. Pas de reprise sans boile sans notice. Port retour a la charge de notre clientel

MONTANT TOTAL:







Opera Imaginaire Pascal Roulin/Pascavision Ex Machi-

Prix Pixel INA pour
Lakme, l'Opera Imaginaire, dans la catégorie Animation
3D, alors que de
Karnak à Lauqsor
s'empare du second
prix de la catégorie
Simulation/Visualisation. Une performance signée Ex
Machina.

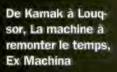


Gaïa CNES, MATRA/ Pascal Roulin, Ex Machina

e 27 juillet de l'année dernière, sortait sur nos écrans le film du Cobaye (Lawnmoyer Man). Sans discuter de la qualité du film, celui-ci a pourtant soulevé dans les esprits une question qui semblait y être, sous-jacente, depuis pas mal de temps, sans pour cela que l'on en parle. Avec ce film de Brett Leonard, le phénomène de la réalité virtuelle (RV) se présentait sous sen aspect le plus fantastique, et le plus angoissant peut-être aussi? Toujours est-il, qu'après des années et des années de travail, les bases de la RV ayant été pasées dans les années cinquante, dans le plus grand searet, pour ne pas dire dans le plus grand anonymat, la réalité virtuelle entre enfin sur la scène quotidienne au travers de diverses applications dent nous ferons un tour d'horizon aussi complet que possible.

En l'espace de quelques années, la RV est devenue le centre d'intérêt des industries, aussi bien du cinéma que des jeux vidées "en passant par la médecine ou la chimie. A ce titre, il est intéressant et sifgnificatif de remarquer que la RV était au coeur des innovations techniques présentées lors de l'Imagina'93 qui se déroulait les 17, 18 et 19 février d'ernier sous le

soluil -discret- de Monte Carlo. Elmagina/93, vous en avez certainement entendu parler, au 20 heures, au bien encore clans Culture Pub (M6), Décruptage (France 3) au encore dans l'Oeil du Cyclone, diffusé sur Canal+ aù les meilleurs moments des Prix Pixel INA vous étaient dévoilés. Si les Prix Pixels INA (Institut National de l'Audiovisuel, ceur-là même qui sont à l'origine de la manifestation qu'est l'Imagina) récompensaient les meilleurs "clips" d'images de synthèse, l'Imagina nous limait aussi d'autres petits trésors lors de six sessions de conférences, animées par les plus grands spécialistes dans les domaines de la téléprésence, des senso-capteurs, de l'animation en temps réel, de la télévirtualité, et nous voici au coeur du problème, des jeux vidéos de l'avenir et du "nec plus ultra" du présent. Beaucoup de domaines d'ac-









Le Cobaye, exploitait, par le biais de l'imagerie de synthèse, ce que pourra devenir un jour la RV. Mais ce

tivités, mais qui, tous, ont la particularité de converger vers un centre unique: la réalité virtuelle. Mais, images de synthèse et RV étant deux éléments qu'il paraît difficile, ou même absurde, de vouloir séparer, les jeux "de demain" utiliseront les images

"de demain", nous vous présenterons aussi ce qui se fait de mieux dans le genre! L'occasion pour vous de voir, ou revoir, les primés de Prix Pixel INA. Attention les yeux!

"Virtual Reality
will allow you to enter
computer generated
artificial worlds as
unlimited as the
imagination itself"

our les joueurs que nous sommes, le film le Cobaye laisse réveur. Nous parler de mondes artificiels générés par ordinateurs, des mondes



aussi limités que l'imagination elle-même! Creer son propre jeu en ayant une totale interaction avec lui! Pure fiction ou bien réalité? La meilleure réponse à apporter à

cette question, c'est sons doute de dire qu'il n'u a qu'un pas gigantesque entre ce que nous présente le film et ce que nous réserve l'avenir, mais que ce pas mettra des années, voire des décennies, avant d'être franchi. Cependant, la réalité virtuelle existe dejà bel et bien dans des applications de jeu. Il est vrai, que la majeure partie des applications de la réalité virtuelle concernent les sciences et l'industrie, et la raison en est simple. Pour développer ce que l'on peut qualifier de "techniques révolutionnaires", il faut de l'argent, beaucoup d'argent. Il n'y a pas d'économie virtuelle. Ce n'est pas un mystère, les premiers simulateurs de vol ont été réalisés par l'US Army, non pas par Walt Disney. Et les applications de la RV industrielles et scientifiques bénéficient actuellement d'un support financier important. Si l'avenir du jeu se trouve dans la virtualité, celui de l'industrie aussi. Aujourd'hui, les chimistes peuvent travailler avec des mo-



Le joystick qui concurrence le Data Glove! Grâce à cette manette, vous pouvez interagir de ma-



nière complète, avec les mondes virtuels. Le Dactyl Nightmare de W Industry se dirige à l'aide d'un tel instrument. (Photo Robert Stone Applications Industrielles)

Manipuler des molécules par le biais de RV, c'est aujourd'hui possible. les molécules sont, bien sûr, totalement virtuels, elles n'exitent pas véritablement, mais le chercheur peut travailler, d'un point de vue théorique, avec beaucoup plus de facilité. (Photo Division) a RV sur les stations de travail Silcon Graphics! Aux Etats-Unis, était présenté il y a peu de temps le Anality Engine, un simulateur de condule ultre réalité que la puissance de calcul de la Silicon Graphics pouvoit parfaitement animer en temps réal. Le casque d'immersion stéréscopique, c'est pour la fin de l'année, avec le casque de Sega. Recrochez-vous, on change de domaine de juul







lécules virtuelles qu'ils manipulent à leur gré dans des mondes virtuels. Casque d'immersion virtuelle sur la tête, Data Glove en main, ils peuvent travailler sur des représentations 3D de molécules et ressentir les forces d'attraction et de répulsion qui s'y exercent, à l'aide des senso-capteurs dont le Data Glove est équipé!

our ceux d'entre vous qui ne le sourcient pas, le casque d'immersion virtuelle, aussi appele visière Euephone ou casque à vision stéréoscopique, c'est-à-dire offrant un angle de vision possible à 360 degrés. Pour ce qui est du Data Glove, c'est un gant servant d'interface homme/machine. Enfilez le gant, mettez le casque et, à miracle, il est possible de voir votre propre main virtuelle, ou du mains une représentation de celle-ci en 3D somme toute assez grossière. Les senso-capteurs pour leur part vous permettent, par l'intermédiare du Data Glove (appelé aussi gant de données) de ressentir les effets tactiles de vos manipulations. Pour continuer avec l'exemple des chimistes, en agissant sur un atome soumis à une force de répulsion, l'ingénieur muni de son Data Glove pourra avoir l'impression de ressentir cette force! Pour ce qui est de la véritable sensation, celle qui viendra s'ajouter à la simple vision, les recherches n'en sont qu'à leur tout début. Il faudra attendre bien des années avant que ce "toucher virtuel"

soit aussi fin et aussi complet que le véritable. Mais imaginez-vous dans quelques années pouvoir livrer, dans des jeux en réalités virtuelles, des combats où le coup d'épèe de votre adversaire sur votre bouclier se fera sentir!



Lors de l'Imagina, sur le stand de Medialab, tout le monde pouvait essayer une version un joueur du Dactyl Nightmare. Homme ou femme de n'importe quel âge, tout le monde a pu essayer re qui sera le jeu de demain.

Le Virtua
Racing,
dans une
salle
d'arrade
de
Londres.
Imposant
par la
taille, et
tout autant par
la qualité du
jeu.





On ne le présente plus, le R360! Des sensations de vol peu communes! Attention le petit-déjeuner!

## Des jeux de baston aux coups virtuels?!?

e tout récent Virtua Racing, jeu 32 bits, de Sega, va dans ce sens. Pour certaines versions de ce leu d'arcade, vous vous retrouvez installé dans un cockpit de F1 pour des courses 3D animées à la perfection et plutôt jolies. Il suffit qu'un concurrent vous fonce dans le dos pour que le siège s'incurve et vous fasse ressentir le coup! Rien de violent bien sûr, le joueur n'est pas là pour se démonter la colonne vertébrale, mais l'impression est étonnante! Toujours dans ce même Virtua Racing, il vous suffit de prendre un virage pour que la parai latérale de la cabine se colle à vous, vous donnant l'impression de véritablement bouger! La réalité virtuelle, ce n'est pas seulement l'image retransmise par un casque à vision stéréoscopique (que n'utilise pas Virtua Racing), mais c'est aussi un ensemble d'autres sensations. Dans les années soixante, Morton Heiling, précurseur dans le domaine de la RV, présentait une machine, le Sensorama, où le spectateur (et non pas joueur, il n'y avait pas d'interaction) de la machine d'arcade pouvait à la fois voir les images d'un film, ressentir des vibrations s'il était en moto, sentir une brise dans ses cheveux, ou bien le parfum d'une danseuse qui s'approchait de lui! Rien à voir avec les ordinateurs, mais la RV était déja la!

Sega, le vent de la virtualité en poupe!



Nous vous le présentions dans notre Joupad 16, le casque RV de chez Sega. Noël s'annonce, d'ores et déjà, comme étant dédié aux jeux vidéos. Le Virtua Sega, la 32bits d'Hudson... c'est tout?

ette complexité de la RV n'a pas échappé à Sega. Déja, avec le R360 (que l'on peut trouver à la salle d'arcade Réaumur-Sébastopol), les sensations étaient au rendez-vous! Faire de véritables loopings en jouant à un shoot them up, c'est tout de même autre chose que d'être assis devant sa télévision. Mais le champ d'action de Sega ne se limite pas a l'arcade seule. Avec The Activator, il sera possible de jouer à vos jeux de baston favoris, en exécutant, dans le vide bien sûr, les coups que votre personnage portera à l'écran. C'est une autre forme de la virtualité bien sûr, mais qui pourrait bien aboutir à une forme plus complexe, grâce au Virtua Sega par exemple. Pour ceux qui n'auraient pas dévore notre dernier numéro et son dossier spécial Las Vegas, le Virtua Sega, c'est, en fait, le nom (certainement pas définitif) donné au casque d'immersion virtuelle de Sega. Grace a lui, il vous sera possible d'avoir dans vos jeux une vision à 360 en tournant la tête à gauche ou bien à droite. Lorsque l'on sait qu'il y aura au programme une simulation de val, un jeu de tir, un autre soft d'aventure/action et une course de voitures, on est, a priori, devant une nouvelle ere du jeu video familial. Le Home Video Game pourrait bien, sous l'impulsion de Sega, révolutionner l'univers des jeux vidéas.





Sciences et Vie High-Tech: "La GT est de loin l'appareil que nous avons le plus apprécié, ses qualités techniques la classant très largement au dessus des autres"

Player One : "La GT reste la star des consoles portables. La plus belle... Bref, la plus classe"



Des softs à partir de 99 F !!! Des nouveautés exceptionnelles !

NOUVEAUTES

## PC ENGINE: L'EXPLOSION

#### PC ENGINE DUO:

lecteur de cartouches 8/16 bits lecteur CD ROM NEC 3.0 lecteur CD AUDIO

CORE GRAFX : La console 8-16 bits

#### 2190 F

290 F \*

#### CORE GRAFX PUISSANCE 5: 390 F

1 Core Grafx + 1 adaptateur 5 joueurs + 2 manettes de jeu

+ 1 jeu

SODIPENG 28 rue Armand Carrel 93100 Montreull-sous-Bois.



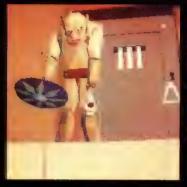
RANMA 1/2 III CREST OF WOLF

#### Les jeux virtuels sont déjà là!

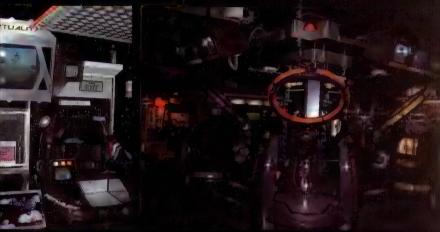
l est pourtant vrai que certains softs micros ont pu être qualifiés de jeux en RV. Je pense à Ultima Underworld ou bien encore à sa suite, ou même au jeu que présentait Joe Sparks lors de l'Imagina'93, Total Distortion. L'inconvénient, lorsque l'on aborde le domaine de la virtualité, c'est que chaque personne possède sa propre définition du mot. En conclusion, lorsque vous essayez de rassembler tout ce qui se rapporte au seul mot de virtualité, vous vous retrouvez avec un amalgame d'objets hétéroclytes qui ne se ressemblent en somme que peu. L'une des définitions de la RV qui pourrait servir de lien entre ces différents éléments, se trouve peut-être dans le but même que l'on peut assigner à la virtualité: une immersion sensible, par un ou plusieurs sens, d'un individu réel, dans un monde qui n'existe pas. L'illusion que crée la lecture d'un roman, c'est aussi un monde imaginaire, "virtuel", idem pour une bonne partie de jeu de rôle (le RPG étant à ce jour ce qui se rapproche le plus de la RV du Cobave), mais parle-t-on pour autant de réalité virtuelle? La RV s'appuie sur l'univers sensible humain, d'où le rôle primordial que joueront les senso-capteurs et que jouent déjà les nouvelles images! Mais je reviens au Total Distortion de Joe Sparks dont la prestation fut particulièrement appréciée par le public enthousiaste de l'Imagina.

#### Les micros ripostent!

risque le mot de "classique", dans lequel il vous faut composer des dips musicaux. Les consolemaniacs se diront: mais c'est déjà fait sur Sega CD (cf dernier Joupad), et ils n'auront pas tort, du moins en partie. L'originalité du jeu, c'est que vous vous promenez dans des endroits loufoques, comme un cimetière où vous réveillerez les morts, afin de prendre de nouvelles images à l'aide de votre caméra et de récolter de nouveaux sons. Le virtuel dans tout cela, c'est sans doute ce monde que vous pouvez explorer



Le Legend Quest de W Industry, le RPG en RV plus virtuel que jamais, mais pour des sensations... La nouvelle génération du jeu vidée! (Photos W Industry)





comme bon vous semble. Nous sommes loin d'un Virtua Racing, d'un R360, ou encore des jeux extraordinaires que l'on peut découvrir au Trocadero Center, à Picadilly Circus à Londres, dans ce paradis du jeu d'arcade qu'est le Fun Land. Les multiples appareillages du fun Land de Londres! La version quatre joueurs du Dactyl Nightmare, le Heavy Metal, et le jeu en RV de pilotage de biplan.

Le Total Distortion de
Joe Sparks, une apparition de la RV bien surprenante. L'une des
multiples facettes que
prendra la RV, mais
peut-être pas la plus
convaincante? (Photos
Joe Sparks, Pop Rocket
(USA))







Un jeu à vous couper le souffle, le Galaxian III de chez Namco. Ru japon, le jeu, c'est un bâtiment entier. Pour Londres, un écran plat de 25m2 et seulement six joueurs contre 28 dans la version japonaise. Rdmirez un peu la qualité des images du jeu! (Photo Virtual Games. Namco. Japan).

our les joueurs que nous sommes tous, Londres pourrait être qualifiée de capitale des jeux en réalité virtuelle, et non pas des jeux virtuels; un jeu virtuel étant un jeu qui n'existerait pas vraiment (parenthèse pour un abus de langage fréquemment utilisé lors de l'Imagina)! Le Fun Land de Londres propose les seules véritables machines d'arcade que l'on peut, sans hésiter, qualifier de réalité virtuelle. Exception faite du Battletech Center de Chicago où, pour à peine dix dollars, vous pouvez devenir un Mechwarrior pendant une dizaine de minutes, avec des sensations hors du commun au programme. Le Legend Quest que l'on trouve aussi à Londres (Tower Hill Terrace, Londres) est un jeu d'aventure en 3D où, épée en main, vous explorez en avançant dans le donjon mai famé de Targ-Athuin, quelque part dans le royaume de Khelda-Roth. Tout comme les jeux virtuels du Fun Land, le donion de Targ-Athuin peut être exploré par quatre joueurs simultanément, à choisir entre elfe, nain, humain pour les races, magicien, guerrier et voleur pour les professions. Même si les univers sont clos et non pas infinis, comme dans les RPG véritables, le jeu permet au joueur de voir, et non plus d'imaginer! En outre, contrairement aux jeux du Fun Land, Legend Quest permet aux joueurs de parler entre eux grâce à un système de communication installé dans les casques, et changeant, au besoin, la voix des personnages! Donjon Quest est, sans aucun doute, le jeu en réalité virtuelle le plus abouti, et cela, même s'il n'est pas tout jeune (ce jeu d'arcade a plus d'un ant) Du côté du Fun Land, on trouve Heavy Metal, un jeu s'inspirant de Battletech. Grimpez dans une cabine qui ressemble étrangement à une auto-tamponeuse, un opérateur vous installe un casque à vision stéréoscopique sur la tête, repérez les deux pédales au fond de la machine, prenez le volant de direction dans la main droite, et le levier de tir/carte des lieux dans la gauche, et que le combat commence! Dans des décors en 3D faces pleines, vous combattrez d'autres robots, contrôlés par d'autres joueurs ou l'ordinateur. Les sensations que l'on ressent en jouant à ce genre de programme sont uniques. Amateurs de jeu de baston, précipitez-vous à Londres! Dans le jeu, tournez la tête à gauche ou à droite afin de repérer l'adversaire, avancez parmi les blocs 3D représentant, de manière stylisée, des bâtiments et tirez jusqu'à ce que destruction s'en suive! Au dernier étage du Trocadero Center, vous retrouvez le Fun Land avec, cette fois, le Dactyl Nightmare, ainsi qu'un jeu en RV où il vous faut piloter un avion. Une fois encore, décors en 3D et action au rendez-vous, le tout animé en temps réel (je reviendrai plus tard sur la question du temps réel). Enfin, au fond de la salle du Fun land, près de 2 A360 et après 6 Virtua Racing, vous trouvez la version simplifiée du fabuleux Galaxian III, Project Dragoon. Je dis "simplifiée", car cette version ne se joue qu'à 6 joueurs, sur un écran de taille approximative de 10 metres sur 2,5 mètres, alors que la version initiale (qui se trouve au Japon) permet à 28 joueurs de jouer simultanément sur un écran de 360° et de 8 mètres de diamètre! Sur des images de synthèse de très haute qualité, servant de décors, ont été rajoutés des motifs 3D, très beaux et parfaitement animés (vaisseaux, tours de tirs, portes dans les coursives...) qu'il faut détruire. Les oueurs ont entre les mains une espèce de canon qu'ils doivent ajuster afin de tirer sur les ennemis, par dizaines à l'écran, qui foncent sur leur vaisseau! En une année, le jeu aura eu un million de visiteurs au Japon! Je dois bien l'avouer, ayant essayé la version anglaise, les sensations sont incomparables à tout ce qui se fait dans le domaine du shoot them up, arcade et consoles confondues (sur ce coup là, même Gate of Thunder est largué!)





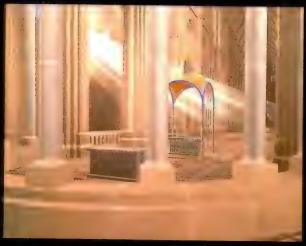
### Londres: centre des mondes virtuels!

a RV est, en attendant Sega en fin d'année avec le Virtua Sega, encore réservée à l'arcade et la France ne possède encore que peu, ou pas, de ces machines. Cependant, elles existent! D'autres comme le Commander (vu sur Canal+) de John Vince, pourraient ne pas tarder à faire leur apparition sur le marché de l'arcade. Commander, c'est un simulateur de val dynamique. John Vince présentait au public de l'Imagina ce jeu d'arcade dynamique, c'est-à-dire. avec une cabine en mouvement, grâce à un système hydraulique. Le Commander vous met aux commandes, vous et un autre joueur, (deux cabines pouvant être reliées ensemble) d'un avian de chasse devant remplir diverses missions. Si les sensations de mouvements ne sont pas celles procurées par le R360, le jeu, en 3D, est nettement plus intéressant. Trouvez votre objectif, pilotez avec sain, évaluez dans divers décors... Un simulateur qui montre bien que l'industrie du jeu vidéo est prête à mettre les moyens nécessaires pour satisfaire le grand public. Et la première application de la RV au grand public, justement, se trouve de l'autre côté de la Manche, une fois encore.

im Child propose, depuis peu de temps, un jeu télévisé faisant intervenir directement les principes de la RV. Deux équipes de joueurs s'affrontent dans un univers virtuel. Le principe du jeu est simple, mais efficace. L'un des deux groupes doit rattraper l'autre dans une chasse à l'homme virtuelle. Le groupe pourchassé se promène dans une ville, peut pénétrer à l'intérieur des bâtiments où lui seront proposées des énigmes qu'il devra résoudre, avant d'arriver au trésor final. Simple, mais efficace, et le public,



Visiter es qui n'est plus devient possible, comme a pu nous le foire veir Hervé Tardiff (Medialab) lers de l'Imagine 93.



L'Abboye de Cluny surgit du possé grâce ou tolent d'IRM. (Photos IBM France)





qui suit le jeu sur des écrans de contrôle, est tout de suite dans l'ambiance. le potentiel ludique de la RV n'est encore que peu exploité, malgré ce que peuvent en penser beaucoup de soi-disant spécialistes de la question. En dehars des applications industrielles, la RV est aussi un outil fabuleux dans le domaine du culturel.

#### Une culture virtuelle???

e géant de l'informatique qu'est IBM a donné une parfaite illustration des possibilités des nouvelles techniques de l'image et de la RV en rapport avec la culture. Vous aurez certainement entendu parlé, ou vu à la télévision, cette fantastique reconstitution de l'Abbaye de Cluny. A partir des seuls plans aux sol et de quelques description ou croquis de l'époque, il a été possible, après un nombre incroyable d'heures de travail, de recréer ce qui avait été détruit sous la Révolution. Imaginez un peu, il vous



Devil's Mine n'est pas, à proprement parler, un jeu vidéo, mais il s'en rapproche beaucoup. Un double le l'Imagina, Prix Pixel Min dans Simulation-l'Esualisation, et Prix Pixel Européen pour récompenser cette somptueuse et scrabreuse promenade dans la mine du diable! (Photos Littin Etg. One, Dalit quo)

## Oui rock you



TOUS LES MERCREDIS DE 18 H A 19 H

## DOCTEUR BIT ET MISTER LOVE

POUR LES FONDUS DE LA CONSOLE

OUI FM 102.3 - 4, rue Beaubourg - 75004 PARIS Tél : 42 71 102 3 / 3615 OUI FM

devient possible de voir ce qui n'existe pas, mais a existé dans un passé lointain. En exploitant cette idée, il serait possible de visiter le Parthénon ou bien Alexandrie au Illème siècle avant JC! Mais il ne s'agit encore que d'un début! L'expérience d'Hervé Tardiff (Médialab) développe considérablement cet aspect de simple visite visuelle, sur un écran, en plongeant le visiteur à l'intérieur même du bâtiment. Casque à vision stéréoscopique sur la tête, joystick en main, deux visiteurs ont pu se retrouver ainsi dans l'Abbaye de Cluny. Pour des raisons de calcul et d'exécution des manoeuvres en temps réel, les données fournies par IBM ont été simplifées, d'où cet aspect "moins fin et moins beau", de cette visite. Mais la limite vient là des calculateurs, ainsi que du réseau par lequel les données étaient transmises (Numéris). En effet, il faut savoir que l'un de ces visiteurs se trouvait à Monaco. alors que l'autre était à Paris! On ne pouvait, par conséquent, pas faire passer trop de données simultanément par le réseau, au risque de le saturer. On imagine cependant sans peine qu'avec des calculateurs plus puissants (celui utilisé pour cette visite virtuelle était une station de travail Silicon Graphics) et un réseau de câbles en fibre optique plastique, on pourrait arriver à un résultat tout simplement fantastique. Différents musées se sont déjà annoncés comme étant très intéressés par cette application de la RV. On touche ici presque le domaine du jeu, il n'y aurait qu'un pas à franchir, mais ce pas coûtant des millions de francs, il faudra encore attendre quelques années. Ce qu'il est important de savoir, c'est qu'il est possible d'organiser des rencontres dans des lieux virtuels. Il ne reste plus qu'à développer l'interaction homme réel/monde virtuel, et l'on sera alors en plein univers du jeu vidéo. Des travaux allemands proposent déjà des visites virtuelles de Berlin telle que pouvoit être la ville en 1930, ou encore des salons de rencontre où plusieurs personnes peuvent se retrouver autour

Un véritable film, mais entièrement en images de synthèse, l'Insektors de Fantôme. (Image Fantome)





La mort vous va si bien, des effets de morphing (c'està-dire de déformation du corps et du visage) surprenants. (Photo Death Becomes Her, ILM, USA)

d'une tasse de thé, virtuelle bien sûr! Puisque je parle de rencotnres virtuelles, j'en profite pour glisser un mot de ce que l'on appelle déjà le télésexe auquel Howard Rheingold, dans son ouvrage consacré à la réalité virtuelle (dont nous vous reparlerons prochainement) consacre un chapitre entier. Comme son nom l'indique, le télésexe, c'est la possibilité offerte (en théorie plus qu'en pratique, de telles applications n'existant pas encore véritablement) à deux individus d'avoir des relations sexuelles virtuelles. Solution contre le SIDA? En tout cas, cet aspect de la AV sera, sans aucun doute, l'un des plus exploités et le symptôme des "minitel roses" l'annonce de façon assez évidente. En tout cas, voilà que le jeu vidéa prend une toute autre orientation car, après tout, le Télésexe est un genre particulier de jeux vidéos destinés aux adultes. Mais je referme ici la pararenthèse. La RV, telle que peut l'attendre le joueur de jeu vidéo, c'est une plongée au coeur de l'image.

### L'image de l'avenir: la grande illusion!

ais avant de plonger, il faut regarder où l'on va tomber! En d'autres termes, il faut aussi voir de quoi sont capables les "nouvelles images" sans pour cela parler de "virtualité", terme un peu facile dont on a tendance à abuser. Le ciné-









Priz Plori (Pit) peur Jean-Michael Porulo dese la catégorie Ecoles di Televissa. Lin priz verunt rissemente françament l'un deu plus benna traveur de tode l'insugina 73, films de caupt-mezoge, co implife cara pellar de l'institut de l'inventi Tout devient pessible. (Pisatos JM. PONZIO/DIN)

ma fournit sans doute les meilleures et les plus spectaculaires (c'est le but!) utilisations des capacités qu'offrent les "nouvelles" techniques de l'image; même Walt Disney abandonne ses pinceaux pour se mettre à travailler sur ordinateur. Aladdin (sortie prochaine en France) est le premier long-métrage de Walt Disney utilisant des images de synthèse pour la composition des visages des personnages. Le dessin animé va-t-il se trouver relégué dans les coulisses du film d'animation? Plus qu'un concurrent, il faut plutôt voir dans ces techniques relativement jeunes, l'avenement d'un nouveau genre. Insektor (Fantôme. France), ou encore le court-métrage de Jean-Michel Ponzio (Futuropolis) se démarquent totalement de ce que peut être le dessin animé. Il est important de voir que tous les travaux qui concernent le domaine de l'image trouveront, un jour ou l'autre, leur application dans le domaine du jeu. Selon Monique Nahas (ATI), toutes les nouvelles techniques ne peuvent que rejoindre, tôt ou tard, l'univers du jeu vidéo. En parlant images de synthèse, nous sommes toujours au coeur de notre sujet: les jeux vidéos!

#### Alors? C'est pour quand?

u fur et à mesure que les nouvelles images se développeront, la RV suivra une évolution parallèle. A la vitesse à laquelle les progrès se réalisent dans ces domaines, on peut espérer des applications que l'on pourra vraiment qualifier de RV dans les années à venir. Mais il faut être conscient que ce n'est pas encore pour demain. Le

il est, d'ores et déjà possible, de manipuler les véritables images, ou d'en faire, à peu près, ce que l'on veut. Les travaux de Monique Nahas, Hervé Huitric et Marie-Hélène framus, professeurs en Art et Technologie de l'Image, ont remporte le Prix Pixel INA de cet Imagina 93, dans la categorie Recherche. Par la biais d'une acquisition laser des donnees du visage, il devient possible de le modeler à son gre. Plusieurs acquisitions successives peuvent permettre une animation du motif. Il est, en outre, possible d'ajouter à l'image le son qui lui manque et de le synchroniser avec les ièvres. A quand un 20 Heures présenté par un PPDA virtuel? Dans un avenir assez proche, il sera impossible de distinguer l'image "réeile", de celle reconstituee par ordinateur... Un grand sujet de réflexion pour les etitlesophes en herbe!





Des photos du Siméan, d'Eurman Pally où, pour certains effets spérious, la société Ex Machina a mis à contribution son talent et sa connaissance dans l'imagerie de synthèse. Le film présente même un "acteur virtuel", sous la forme d'une flamme qui parle et qui se transforme en ciscau ou en masque de comédie! La vaix de la flamme ast, en fuit, celle d'une actrice réclie (lisette Malidar), mais tout ce qui compose le personnage virible est fruit de l'informatique. (Photos Siméon, Euzman Pally, Ex Machina)

Cobque reste dans le domaine du rêve, un joli rêve avec beaucoup de couleurs, mais un rève quand même. Lorsque les prix de machines seront très bas, ce qui doit être l'aboutissement de la tendance actuelle, et que les machines, elles-mêmes, seront plus développées qu'aujourd'hui, les calculs en temps réels ne feront plus partie de la liste des problèmes relatifs à la RV. C'est-à-dire, pour expliciter la question du temps réel, que des ordinateurs ayant des capacités de calculs 100 fois supérieures à ceux d'aujourd'hui, pourront gérer des décors ou des sprites hyper détaillés en 3D, en fonction de vos mouvements. Dans un Beat them up virtuel, le monstre hideux sur lequel vous donnerez un grand coup d'épée pourra s'adapter très rapidement à votre réaction, pour parer le coup, par exemple. Il ne s'agit, ici, que d'une illustration visant à mieux faire comprendre le problème, bien plus complexe, du temps réel et de ses applications. Sega détient peut-être le solution à ces problèmes, et le Virtua Sega révolutionnera peut-être le monde du jeu vidéo? Pour avoir la solution à cet épineux problème, il faudra attendre la fin de l'année, et d'ici là, la RV aura peut-être changé d'orientation? Pour parler anglais, wait and see!

Si la réalité virtuelle vous passionne et si vous vous posez encore mille questions à son sujet, écrivez nous au 103 BD Mac Donald, 75019 Paris, nous nous répondrons dans un courrier spécial réalité virtuelle. Allez-y, "nous sommes là pour ça"!

#### REMERCIEMENTS

Anna-Karin Quinto (Et Machino), Carmen Sanchez & Alain Collart (Little Rig One, Belgique), Marc Eisinger (IBM France), Morgane Furio (All, ENSAD), Pierre He non (All, ENSAD), Jean-Michel Ponzio (CNBDI Armelle Bouche (Fantome) Monique Nohas, Hervé Huitric, Marie-Helene Tramus (ATI), les Editions Dunod, Games Master (UK), Division, l'INA et Sales Curve.



## ERIC CHAHI

Alors qu'Another World, notre mythe national dans le domaine du jeu vidéo ne devait pas tarder à débarquer sur la Megadrive, nous avons eu à Joypad, la chance de rencontrer le papa d'un des jeux les plus originaux, Eric Chahi. Bavards et, curieux comme nous sommes, ils nous a été difficile de résister à l'envie de lui poser quelques questions (parfois indiscrètes) sur l'histoire d'Another World et sur ses projets pour l'avenir.

PAD: Salut Eric. Pour commencer par un récapitulatif de l'histoire d'Another World le jeu, cela fait combien de temps que le jeu est né?

**ERIC:** Je l'ai commencé en septembre 89, j'ai travaillé deux ans, même un peu plus pour la version micro, puis un an à nouveau sur la version console, les six premiers mois à plein temps et par la suite seulement quand des modifications de fond étaient nécessaires.

PAD: La version console vient donc bien de toi? Ce n'est pas une équipe indépendante qui s'en est chargée? Tu as suivi la programmation console?

ERIC: J'en ai suivi la réalisation, mais je ne l'ai pas programmée. J'ai surtout corrigé les quelques "bugs", et amélioré la jouabilité ce qui m'a pris pas mal de temps; en outre il a fallu rallonger le jeu.

PAD: Tu t'es occupé des deux versions consoles de ton jeu? Celle qui tourne sur Nintendo 1 óbits, et celle que 1'on va bientôt avoir sur Megadrive?

ERIC: D'abord la version Nintendo; la version Sega a profité des améliorations de la version Nintendo, tant en ce qui concerne le jeu que sa jouabilité; les données étant compatibles, cela nous a

simplifié le trovoil

PAD: La version la plus achevée d'Another World est donc celle qui tournera sur Megadrive, en comparaison avec les versions micros ou Nintendo?

**ERIC:** Elle est mieux fi-

nie et, tout comme pour la version PC, l'aventure a été ralongée en son milieu.

PAD: Dans les diverses conversions consoles que tu as suivies, il n'y a pas eu de "problèmes" au niveau des couleurs, des sons, de l'animation...?

ERIC: Pour la Nintendo, il n'y a eu aucun problème de couleurs; par contre sur Megadrive... Il n'y a que 512 couleurs. Par conséquent certaines nuances; certaines couleurs subtiles ne s'y trouvent pas. Lorsque j'ai développé le jeu, j'avais à ma disposition une palette de 4096 couleurs puisque je developpais sur Amiga. Il y a donc eu de petites pertes. Mais, bon, ça se tient.

PAD: Et pour ce qui est de l'animation?

ERIC: La version Megadrive est plus rapide que la version Amiga, tout comme la version Nintendo. Le jeu est même plus fluide sur Megadrive que sur Nintendo parce que la Sega possède un processeur 68000 plus puissant que le 65816 de la Nintendo. La Super Nintendotire sa puissance "dips" permettant de programmer des effets spéciaux inutiles à Ano-

ther World et il a donc fallu utiliser les seules capacités du processeur.

PAD: Les seules faiblesses de la Megadrive venaient donc des couleurs?

leurs, et des sons



qui sont tout de même moins bons sur Megadrive que sur Amiga.

PAD: Y a-t-il une version Mega CD de prévue?

ERIC: Oui, elle est d'ailleurs en préparation. Il y aura des musiques qualité CD sur cette version, bien entendu. Mais il y des limites tout de même, parce que en ce qui concerne la lecture de données sur le CD, on ne peut pas tout faire en même temps. Dans de nombreux jeux où tu as une super animation et les sons laissent à désirer... Ou des super sons et, graphiquement, le jeu n'est pas terrible; on ne peut à la fois lire les données pour le jeu et jouer une musique (D.

PAD: Qu'apportera de plus la version CD rom?

ERIC: Deux fois plus de jeu. C'est-à-dire qu'il y a le jeu tel qu'il existe aujourd'hui, et après, l'aventure se poursuit. A la fin du jeu, on continuera l'histoire. C'est Interplay qui s'occupe du développement.

PAD: Y aura-t-il des scènes complètement inédites, ou bien restera-t-on dans le ton de la première partie?

ERIC: Cela va rester dans le même stule.

PAD: Et tu as d'autres projets avec Virgin?

ERIC: Je travaille actuellement sur un projet, sous un label qui s'appelle Amazing Studio. Nous sommes produits par Vertex Communication, une compagnie fondée par Pascal de France. Notre éditeur est Virgin Games, Vertex servant d'intermédiaire. Nous développons actuellement pour CD Rom, sans plateforme précise, pour console ou micro. Pour l'instant, notre priorité est le CD Rom, seul support offrant la capacité de stockage que nécéssite notre jeu; de toute façon que le jeu sorte en finale sur Sega ou Nintendo, les développements ce fond sur PC.

PAD: Ton nouveau projet se présentera sous quelle forme? Action, aventure, plates-formes...?

ERIC: C'est un jeu dans la lignée d'Another World dont le titre provisoire est Heart of Darkness, mais je ne peux en dire plus pour l'instont.

PAD: Et tu travailles seul sur le projet?

ERIC: Non, on est assez nombreux dessus, puisque l'on est tout de même six. Frédéric Savoir, Daniel Morais et Pascal de France s'occupent de la programmation, Christian Robert, Fabrice Visserot et moi, nous occupons des graphismes.

PAD: Et la sortie est prévue pour?

ERIC: Courant 1994, mais il n'u rien de vraiment fixé à l'heure actuelle.

PAD: En espérant que l'on retrouvera Heart of Darkness sur console dès la fin 1994, bon courage Eric. En attendant, on pourra toujours apprécier ton travail avec la version Megadrive d'Another World qui devrait vraiment valoir le coup! A très bientôt, pour plus d'infos sur Heart of Darkness, bue!

**ERIC**: Merci et salut!



#### INTERDIT AUX NANAS

Tu veux brancher la nana de tes rêves ? Assurer un max en lui faisant l'amour? Connaître le top du baiser et bien plus encore ... afors appelle vite le

36 70 21 01

**TOUT CE QUE** TU DOIS SAVOIR!

**POUR ASSURER AVEC LES FILLES!** 

POUR GAGNER UN MAX DE CADEAUX. **VOICI UN PLAN D'ENFER!** 

6 68 21



TOUS CES CADEAUX SONT DÉJÀ PEUT-ETRE À TOI. ALORS SAUTE SUR TON TÉLÉPHONE!

Retrouve Keanu Reeves et Patrick Swayze au

"POINT BREAK" et d'autres K7, des Body board, des leçons de surf...!



68 21 88

Gagne 1 console SEGA Megadrive ou NINTENDO 16 bits

#### UR VA ETRE TA PETE

Pour les appels 36 56 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute Pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,76 Frs à la connexion, puis 2,19 Frs par minute. Le règlement est déposé et disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.

NEWSTELEMEDIA

CODE MEDIA: 171

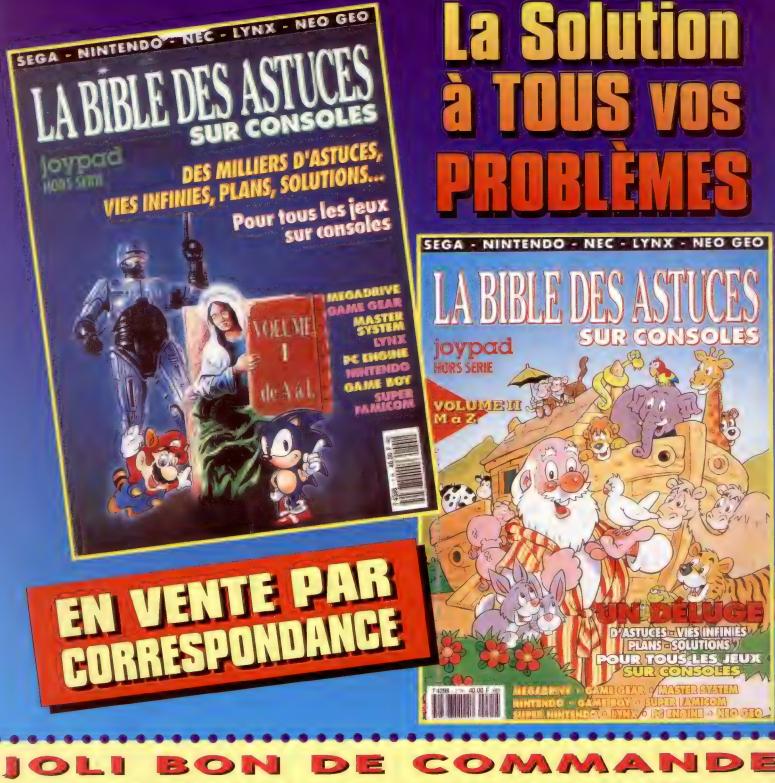
# CHANGE PAS DE MAIN CA VIENT !

Voici la liste des jeux qui devraient sortir le mois prochain. Les dates prévues pour les imports japonais sont généralement respectées, mais on ne peut pas en dire autant en ce qui concerne les sorties officielles.

DATE SORTIE	NOM DU JEU	GENRE	EDITEUR A	MACHINE
AVRIL				
09/04/93	ULTRAMAN	ACTION	MABER	MD
23/04/93	J LEAGUE PRO STRIKER	SPORT :	SEGA -	MD
23/04/93 中点。	SWITCH OF HIS ESPERATED THE VEST.	AVENTURE A Company	SEGA 2	MD
23/04/93	RANMA 1/2	AVENTURE 100 AVENTURE	MISAYA	MD
28/04/93	BOGUIOGI BOWLING	SPORT	VISCO	MD
COURANT	GAUNTLET	ACT/ROLE	TENGEN	MD
COURANT	ARCUS 1,2,3	ROLE	WOLFTEAM	MD
COURANT	MAGIC'S LEGEND 3*3 EYES	ROLE CONTROL OF THE STATE OF TH	SEGA	MD
COURANT	POP'N LAND	ACTION	SHIELD WAVE	MD
AVRIL				,
COURANT	HYPER PRO BASEBALL 93	SPORT	SEGA	GG
COURANT	KICK AND RUSH	SPORT	SIMS	GG
COURANT	DORAEMON VINNERS AND	ACTION TO ACTION TO ACTION	SEGA	GG
COURANT	PRO BASEBALL GG LEAGUE	SPORT	SEGA	GG
AVRIL				
02/04/93	AIR MANAGEMENT 2	SIMULATION		SFC
03/04/93	CAPTAIN TSUBASA 4	SIMUL FOOT	TECMO	SFC
28/04/93	SUPER BOMBER MAN	ACTION	HUDSON	SFC
28/04/93	SUPER DUNK STAR	SPORT	SAMMY	SFC
COURANT VIX. 17 MARTA	SUPER CHINESE WORLD 2	ACT/ROLE	CULTURE BRAIN	SFC
COURANT OF THE RESIDENCE	FIRST SAMURAL	ACTION A STATE OF THE STATE OF	KEMCO	SFC
COURANT	LEGEND OF THE STAR SWORD 2	ACT/ROLE	SQUARE	SFC
COURANT	SEPTENTRION	ACTION	HUMAN	SFC
COURANT	ACTION PATI KUN	ACTION	COCONUTS JAP	SFC
COURANT	SD GOLDEN FIGHTER 2	ACTION	CULTURE BRAIN	SFC

#### OFFICIEL

BOND 007	ACTION	DOMARK	AAECADDIVE
			MEGADRIVE
ROLLING THUNDER II	ACTION	NAMCO	MEGADRIVE
MICKEY 2	ACTION	SEGA	MASTER SYSTEM
KRUSTY	ACTION	FLYING EDGE	MASTER SYSTEM
KRUSTY	ACTION	FLYING EDGE	GAME GEAR
HOME ALONE	ACTION	SEGA	GAME GEAR
PARODIUS	SHOOT THEM UP	KONAMI	NES
PARODIUS	SHOOT THEM UP	KONAMI	SUPER NINTENDO
SUPER DOUBLE DRAGON	BEAT THEM UP	TRADEWEST	SUPER NINTENDO
BLUES BROTHERS	ACTION	TITUS	



IOYPAD, IOLIE BIBLE DES ASTUCES, 103 bld Mac Donald, 75 019 PARIS.

OUI! Je veux recevoir, chez moi, la Jolie Bible des Astuces

□ volume 1

□ volume 2

(je fais une jolie croix dans les cases que je trouve les plus jolies)

au prix de 40F l'exemplaire (port gratuit) (le port est gratuit et se fait dans une jolie enveloppe en papier fabriqué à partir des arbres les plus jolis)

Je joins un joli chèque de ..... francs à l'ordre de Joypad (je suis conscient du fait que mon chèque me sera renvoyé s'il n'est pas assez joli)

NOM:	PRÉNOM:
ADRESSE :	
VILLE: CP:	CONSOLE:

## TEUCH ACT PULL LINE TI LEGUE TI LINE TI LEGUE TI LINE TI LEGUE TI

my et son copaio mexicain son sus chissvisurs de primes. Il faut bien vivia. Eux suu-vess de journes es jolles l'emmes et partent estuite cherche la ravistair qui se cache ou fond de quelque endrois mal fréquenté. Quand je dis mai fréquente, c'est, en fait, peur des qu'il ne faut pas être surpris de trouver de la dynamité sur le sal, un lanceur de couteaux au coin de la rue, un llere de Françoise S, sur le premier tonneau, ou encore des briganes à toutes les fenêtres. Pas de problème de chemin, il vous suffit de filer en droite ligne. Non, non Pierre, non Françoise, je sais, j'ai parlé de lignes, mais rien à voir avec vous, restez calme, je finis d'expliquer le sujet. Ah, cette Sagan et ce Palmades, toujours le mot pour rire! Donc, le but est d'avancer sans se poser trop de questions et d'abattre toute la racaille du coin. Les recettes les plus simples sont parfois les plus efficaces, surtout lorsque le cuisinier s'appelle Konami.



Dunc la ville, il n'est pas care de voir des taureaux passer. Sautez lour donnes pour su pas mourir piòlisé. C'est assez fractant dans un jou d'action, de se dire que l'ex c'est fait arrêr par une vuelle....

# Faite pour qui payé man salor plus

Faites donc un tour au bar pour y retrouver vos amies qui ne demandent qu'à être payéas pour devenir charmantes. A la sortie du salvon, un bonus. Soyez le plus rapide! mant for utility d'arcade il y

publication de la companie de la c

special plant are grande directly at the notation and party qu'il at trup faulte, mais il vaux auch minus le decure.

AHL 🕲

TY: (C)

## SHADOW DANCER





IT'S TIMETOPAY

Incontestable, on s'éclate vraiment avec Sunset Riders, Tonton Steph ne dira pas le contraire. Par contre, s'éclate-t-on longtemps? J'en doute. Petit a) le jeu est en fin de compte plutôt rébarbatif, car avancer et tirer sans cesse c'est amusant une

heure, après... Petit b) il n'y a qu'un seul chemin, toujours identique. On passe une fois, deux, fois, vingt

fois... mais pas plus. Et enfin, le niveau de difficulté n'est pas suffisamment élevé, même s'il est bien dosé entre le easy et le hard. L'astuce, c'est de l'emprunter à un copain et de le lui rendre une semaine après, en étant content d'avoir fait le tour d'un des premiers jeux Konami sur Megadrive et d'avoir vu un soft, dans l'ensemble, bien réalisé. TSR

der bour de cotte affaire. Par la suite, vous rez lo chaeffeur d'une loss, un chof indion et ian en costume qui court vite, très vite, it vite que l'on mourt nous aussi très vital

Valla la prantine famme à libérer, le premier des deux joueurs qui la rause regult le bloef Mioux qu'une l'asse de dellers, alors couvez! Dommage que l'en ne puisse par skattre sur cuéquipier... Comment, pr je fair encore une crise? Mais lafanaz-mai, je ne suis par éplisp-stant!



To an double held à came sciil Sans done Farms la plus efficies. Vens venius gagner, gennes dinc la musicale, il n'y pos troy de

EDITEUR - KOKAMI

MACHINE - MEGADRIVE FRANCAISE

GENRE - ACTOR

TAILLE CARTOUCHE

DIFFICULTE - FACIL

NIVEAU DE DIFFICULTE • 3

Nombre de Joueurs 📲 OU 2 SIMULTANI

CONTINUES - B



 des musiques qui vous mettent dans l'ambiance. un jeu a deux, sympa.



• un peu trop linéaire. • peu original



#### RAPHISMES

Le style far-west est bien représenté. On s'amuse à voir les sprites et les décors.



#### ANIMATION

Les sprites bougent bien, l'écram et seuls, quelques clignotements, sont à



#### MANIABILITÉ

Il est parfois délicat de se baisser promptement, mais c'est là la seule ombre au tableau.



#### SON/BRUTTAGE

Les digits vocales sont médiocres, mais les musiques excellentes et en accord avec le style du jeu. Bien vu.

H | | | | | |

s joueurs de la Nintendo 16 bits se souviendront, avec une larme à l'oeil, du George Foreman's Ko Boxing qui est arrivé, un jour lointain, sur leur console. Ceux qui ne l'ont pas acheté on fait la fête pendant des semaines, et ceux qui ont dépensé leurs précieuses économies dans cette "arnaque du siècle", ont brûlé la cartouche après l'avoir torturée afin de lui faire avouer qu'elle savait, d'emblée, qu'elle était nulle. Pour la petite histoire, la cartouche n'a jamais parlé. Retour à la Megadrive pour vous apprendre, vous en serez ravi je pense, que George Foreman's Ko Boxing vous permettra, pour un peu moins de 400 Francs, d'éclater quinze adversaires au physique disgracieux. Pas de mouvements sur le ring. c'est inutile, et allongez vos trois coups, votre parade à deux francs (deux cinquante d'après Trazom) et vos deux esquives.

Voilà une présentation du jeu qui nous donne envie de nous procurer cette belle cartouche pas chère du tout!



Et pai! Un pain dans les dents! Ce jeu est nul! Je suis sur cu'il aurait pu tourner sur la CBS Colecovision, et uncore, il aurait été au rang des moins bons jeux! Mais arrêter, je l'aime beaucoup ce soft! Qu'allez-vous

Les personnes qui achèteront ce jeu le regretteront toute leur vie, et même après. Pour dire combien ce George Foreman's KO Boxing est excellent. Il excelle véritablement dans la médiocrité la plus absolue et la plus infâme. Si Konami peut être considéré comme un label de qualité (c'est à 90% vrai), doit-on considérer Flying Edge (Smash TV, on s'en souvient!) comme un label de médiocrité? Pourtant, derrière Flying Edge, il y a Acclaim. Pour ce qui est du jeu, seules, les digits vocales sont bonnes ou, du moins, pas trop mauvaises. Le jeu a pour prin-

cipal défaut de n'avoir strictement aucun intérêt, et seuls les joueurs au QI de hamster (je sors du lot Doudo le hamster d'Olivier, plus intelligent que la moyenne) pourront apprecier. T.S.R.







GENRE SIMULATION SPORTIVE

> DIFFICULTE MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1 NOMBRE DE JOUEURS

1 OU 2 (SIMULTANE)

CONTINUES

PASSWORD

TAILLE . B MB



laissez-moi dix minutes et je trouve, promis!



- pas de mouvement sur le
- des sprites d'une laideur... mais d'une laideur! trois coups et demi!
- Super, on est heureux! un interêt avoisinant les 2 ou 3%. Tout de même!

Dire que les sprites sont ridicules et laids est ce qu'il y a de plus juste, alors on se lance et on le crie bien fort!



On aurait pu mettre 19, les sprites ne bougeant pratiquement pas, ce qui, pour un jeu de boxe... Ils bougent peu, mais bien.

De bonnes digits, on aime, même si l'on ne comprend pas toujours tout.



On ne se perd pas dans les commandes, il n'y a que trois coups. Pour les réaliser? Il suffit de presser les boutons A, B ou C.

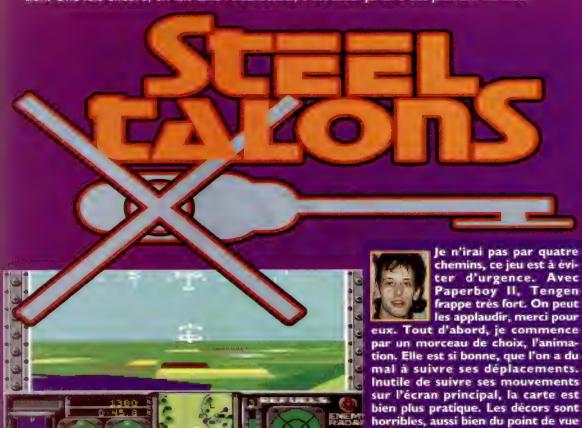


ui n'a jamais rêvé de savoir piloter un hélicoptère. Thierry Sabine ou Daniel Balavoine eux-mêmes y ont songé... l'espace d'une seconde, mais pour vous, le rêve va enfin pouvoir se réaliser. On reste calme, on lâche les rideaux et on ne s'accroche pas au lustre, merci. L'équipe des Steel Talons est ce qui se fait de mieux dans le domaine du combat aérien en hélicoptère. Pour

#### DES NERFS ET UN TALON D'ACIER!



établir un parallèle rapide, disons que c'est le Top Gun des pilotes d'hélicoptères, sans Tom Cruise ou Val Kilmer. Aux commandes d'un de ces engins à pales, vous serez investi de diverses missions, toutes allant dans le sens (attention la rime on se tient bien!) de la destruction! Une fois encore, on fait dans l'intellectuel, c'est aussi ça faire des jeux sur l'armée.



Décars en 30 face philippel Une animation increpublisment manuaise yeur des conforts sublimement Inideal Cit aime!



T.S.R. (2)

de la réalisation 3D que du choix des couleurs en général. Je sais que la 3D c'est rarement beau, mais lä,

c'est aux limites de l'exécrable. Si

c'est un shoot them up en 3D pour

STEEL TALONS

EDITEUR - TENEEN MACHINE - MEGADRIVE

TRANCAISE GENRE . SHOOT THEM UP

TAILLE CARTOUCHE 4 MR

DIFFICULTE . MOYENNE NOMBRE DE NIVEAUX • 12

NIVEAU DE DIFFICULTE • 3 NOMBRE DE JOUEURS «

1 OU DEUX SIMULTANE

CONTINUE . NON



eles dangers du relief.



pitié! arrêtez cette an mation! ele massacre des cou

leurs de la 3D face pleine d

mauvaise qualité.



De la 3D face pleines de tres mauvaise qualité.



#### 

On a du mal à suivre les mouvements de l'appareil tant l'animation de la 3D est mauvaise.



#### MANUABILITÉ

Comme on ne se dirige pas facilement, animation oblige, difficile de dire que la maniabilité est parfaite.

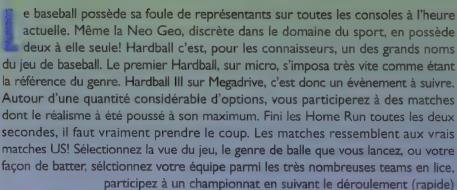


#### ON/BRUTTAE:

Les musiques reprennent correctement quelques airs célèbres. Sympa.



#### LE BASGRAUL DANS LA COUR DES GRANDS!



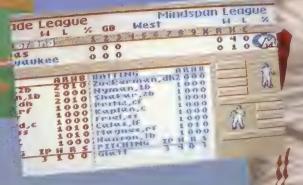
de chaque match, avec les dates... Avec Hardball III, le baseball console passe dans la cour dans des grands, des pros.

## HARDBAULIII

Entraînez-vous avant de vouloir faire un tournoi.

Pilches: 2 Score: 0

Entraînez-vous avant de vouloir faire un tournoi. Jamais l'entraînement n'aura été aussi nécessaire pour ne pas se prendre un râclée de première, je vous aurai prévenu.







Deur des treis euer deputibles dans le jeu. A mus de mis sulte qui mus samble la millione, sulle sons mexant derives le hotton, le plus sissaigne, et accel la plus communic.



#### HARDBALL III CONTRE

Superleague'91 n'est plus tout jeune, c'est vrai, mais il fait néanmoins partie des jeux de baseball qui se sont distingués du lot. Superleague nous

offrait un baseball à la fois complet et accessible à tout le monde. Hardball III aborde les choses d'une façon plus pro. Superleague est un jeu de baseball, Hardball III est plus une simulation. Si c'est s'amuser que l'on veut, on se fait un Superleague, après, si l'on est fan du baseball (avis aux nombreux clubs de France), on appréciera le sérieux du jeu. Côté

réalisation, Superleague l'emporte aussi bien pour les sons que pour les graphismes. Si ce sont des options de jeu que vous voulez, des sauvegardes bien pratiques etc... Adressezvous à Hardball III.



Dans le genre "je fais un jeu ultra complet", voici Hardball III. On l'applaudit bien fort, merci pour lui. Avec des tableaux de noms et de chiffres à chaque écran, des options "en veux-tu, en voilà' un réalisme optimum dans le maniement des joueurs et ainsi de suite, Hardball III fait bande à part dans la catégorie baseball. Ceux qui ne connaissent pas le sport trouveront le jeu "prise de ', les baseballmanaics pourront, quant à eux, apprécier pleinement le jeu même si ce n'est pas une merveille graphique. Faites-nous un Hardball IV sur Mega CD avec des commentaires en anglais (voire français), une ambiance "public" (qui manque ici), et des graphisme high tech, et tout le monde du baseball

restera devant sa Megadrive et son T.S.R.





La gestion des joueurs sur le terrain est à la fois simple. complète et réaliste. Rien à redire par conséquent.



Aucun problème sur le diamant. Les mouvements des joueurs sont rapides et précis. Dommage que les graphismes ne



Hit by a pitch! Touché par la balle, le lanceur maladroit se nommant DWW, le batteur peut avancer d'une base. Veinard! Il lui manque trois dents et son nez et cassé, mais il peut se placer sur la première base. "Abattre' les home run hitters de l'équipe adverse peut être un plan pour l'éliminer ensuite en le grillant à la base

Le moins que l'on puisse dire, c'est que cette simulation de Baseball est archi super méga complète, c'est la première chose. Vous aimez les options? Cela tombe très bien, Hardball III en comporte comme s'il en pleuvait. Vous aimez le baseball en général? Réjouissez-vous, Harball III est là pour entièrement vous satisfaire. On prend littéralement son pied à manoeuvrer, à diriger les joueurs. Peut-être au départ un petit peu hardos pour les débutants, surtout pour ceux qui ne connaissent rien à ce sport, au bout de quelques heures de jeux, on exulte et on pleure de bon-heur. Mais bon, je veux bien reconnaître que je suis de parti pris, car le baseball, j'aime ça. Vous voilà maintenant

prévénu. Ahh si, juste un petit détail, si les joueurs se déplacent sur le terrain avec rapidité, l'animation, elle, n'est pas géniale, mais c'est bien là le seul point vraiment noir que j'ai remarqué.

I'm DESTROY



Le calendrier de la saison. Attendez-vous à avoir bien des macas lors des compentions. Vatre premier some sun est à cendre epileprique! Argil le sontais dire qu'il vous centre cen de inie! Cast terrible, on nous traumatise avec de ces absurdites dignes des meilleurs titres du 20 heures de TF1!



TAILLE CARTOUCHE applica B MB DIFFICULTE . DIFFICILE NIVEAU DE DIFFICULTE • 1 NOMBRE DE JOUEURS 1 DU 2 [SIMULTANE] CONTINUE SAUVEGARDE



un baseball ultra complet. une masse d'options autour du jeu et dans



le jeu pourra dérouter ceux qui ne connaissent pas ou peu le baseball.



le jeu.

mieux. Vues globales du stade donnent l'impression que des lemmings jouent sur le terrain.

#### ANIMATION Les mouvements ne sont

pas d'une fluidité à toute épreuve, mais ça bouge vite.

On repassera pour avoir des sons de bonne qualité. Et le public? C'est cool un bon public.

#### MANIABILITE

Il faut du temps pour se faire aux commandes, mais on se fait très vite à cette quantité de tableaux.



#### PASSE- MOI L'OUVRE BOITE!

n ces temps difficiles et dans un contexte mand est agréable de jouer à des jeux frais et non vraiment ce que semblent avoir compris les concentré de ruines à la Terminator (en 2027). Mais ce n'est pas tout ! Les per-



sonnages qui y évoluent sont d'énormes Transformers en acier trempé à mi-chemin entre des boîtes de conserves et des Space Marines. Mais ce n'est toujours pas tout! Le principe du jeu ne consiste pas à aller cueillir des fleurs dans les champs mais à écrabouiller tout ce qui se présente devant vous. C'est, en effet, la meilleure des reactions à avoir dans ce cas, car la chose se présentant devant vous vous fonce en general dessus en vous faisant perdre de précieux points de santé (symbolisés dans une jauge en haut de l'écran). Dans Cyborg Justice, vous pouvez jouer à un beat-them-up classique à progression, seul ou à deux simultanément, ou encore jouer en mode Duel (Versus) toujours à un ou deux joueurs.

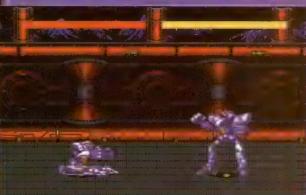


Une arme très pratique qui vous permet de découper le métal chez votre adversaire!



Agréable esthétiquement, Cyborg Justice ne m'a pas franchement enthousiasmé à la longue. Les décors sont beaux, les robots sont réalistes et animés d'une façon terriblement fluide, d'autant que leurs sprites sont énormes. Le côté

technique n'est donc pas à critiquer car de très bonne facture, inattendu même. Par contre, les modes progression, seul ou à deux et la possibilité de se battre en mode Versus, ne suffisent pas à

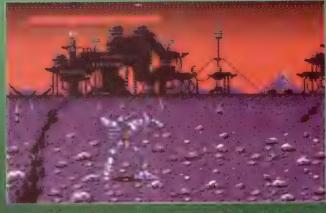


accrocher: après un quart d'heure de jeu, on commence à en avoir ras le bol de rencontrer toujours le même genre de robot (même si le bras ou le corps change). Une jouabilité qui aurait donc pu être mieux réglée, car la variété n'est pas le fort de ce jeu pourtant très bien foutu techniquement, je le répète.



LE MODE DUEL (VERSUS) le mode Verses rom fait von monere à un anique e part être joué pay le modélies ou un autre jouwe. On





Les Final Fight et autres Street Fighter II font des émules. Ici toutefois, les humains ont été remplacés par de gigantesques robots qui se livrent un guerre sans merci. L'animation de Cyborg Justice est sans nul doute le gros point fort de cette production. Une fois ceci mit de côté, c'est le gouffre le plus total. Les graphismes sont loin d'être brillants et surtout le jeu est d'un inintérêt extraordinaire. L'action est d'une lenteur rarissime et on se prend la tête toutes les secondes. Certes les mouvements sont fluides, mais alors quelle lenteur, c'est affligeant! Peut être drôle au départ, Cyborg Justice devient très vite exaspérant, énervant, stressant, démoti-

vant, j'en passe et des meilleurs.

J'M DESTROY





LE MODE PROGRESSION A UN JOUEUR



LE MODE PROGRESSION

nt à tour do sille. On s'amuser à se

La jung pelumpad mandata mengan pengunahan dia perilah se pung La peralahkan di adam an penduahan). Tanah memba pungkan lain kanada pengunahan di lai dan bian dia l n grafundeur à la Street of Rago (p<sup>\*</sup>est-à-dire mala cheme de trois sac-affennet most conf

**CORDIVISIOE** 

EDITEUR - SEEA

GENRE . BEAT-THEM-

TAILLE CARTOUCHE 4 MB

DIFFICULTE - DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE -

NOMBRE DE JOUEURS . 1 OU 2 SIMULTANES

**CONTINUE • MON** 



Une ambiance de fin du monde bien sympa! Une animation de

robots impressionnante



On s'ennuie..
Et même à deux!

#### FRAPHISME

De superbes décors post-apocalyptiques et des robots bien dessinés. Un manque de variété tout de même.

#### LUMBATION

Un scrolling unique et pauvre mais des animations de sprites impressionnantes, bien que répétitives.

#### MARIA BILLIE

De nombreux coups mais un ennui d'utilisation au final.

#### SON/BRUITAGE

Pas de quoi réveiller un mélomane. Des sons de très bonne qualité mais des melodies ultra répétitives.

Ou se entrait à l'étaunt féneux dans le témoit Les éléces de jezpart sufficiement sympos et variés pour que l'eu no pique posme crise d'épilopoie toutee les troute secondes. Oufi Les gons qui « l'equiétaient à notre sujet sont susserés!

# que Des ses explo

#### TROPUEZ VOTRE FERRIRI CONTRE UN BOUDE DU JOHEM SIEGLE!

adis, au Moyen-Age, alors que nous n'étions que de jeunes bambins n'ayant pas encore goûté aux plaisirs des jeux vidéos, que Destroy commençait ses exploits à trottinette et

qu'AHL se baladait dans les rues en chemise à fleurs, pantalon "pattesd'ef", une guitare à la main, en chantant avec ses frères et soeurs,



les départs sont sans deute ce qu'il y a de ples commen à tour les Det Run. Le première impression n'est pas ferrément le meilleure.

"My love is love" (célèbre tube d'alors, demandez donc à vos parents!), sortait dans les salles d'arcade: Out Run. Dix millions d'années plus tard, après avoir fait le tour de tous les micros et de toutes les consoles, d'être repassé sous un nouveau jour sur Megadrive avec Turbo Out Run, revoici Out Run, mais version 2019. Un brin d'anticipation pour ce jeu mythique. C'est donc reparti, dans

## 

SHIFT



des décors nouveaux, sur des routes nouvelles, avec un nouveau bolide sur de nouvelles musiques. le premier qui me demande "alors quoi de neuf?" je le tue, après l'avoir rendu épileptique à grand renfort de George Foreman's Ko Boxing et de Paperboy II! Le principe reste le même, réaliser des parcours en un temps minimum, pour conquérir le titre de meilleur pilote. On ne change pas une bonne recette.



Le problème avec les pouts du futur, c'est que l'en ne met pas de rambardes de sécurité. C'est un cheix mu direx-vous, cheix qui se solde seuvent par une julie pireuette de la part du conductaur de foiide. l'arantage, pourtant, est que si vous tomber bien, vous pourrex reprendre la reste du dessous sant pordre de temps, et en prenant mime un rec-

#### CONTRE

Dire que c'est du pareil au même ne serait pas totalement

absurde, je dirai même plus, serait assez sensé. Néanmoins (vollà l'articulation maltresse de mon distours, l'élément chamière! On s'accroche!) Out Run 2019 fait preuve de plus de fantaisie et donc de plus d'originalité aussi. On ne cherchera pas la logique de cette relation de cause à affet, il n'y en a pas. Turbo Out Run est dans la droite lignée du Out Run "de base", la seule différence senant du turbo qu'on a eu la gentillesse de placer sur la voiture. Ce n'est pas une révolution, mais d'ut l'un 2019 n'en est pas une non plus. Pourtant, s'il faut trancher (hache SVP) accordons gracieusement la victoire à la version la plus récente, avec laquelle on découvre un ou deux éléments vraiment surrement qui pourront séduire les vieux routiers.



Et un de plus! Out Run a la particularité d'être un jeu au succès aussi indéniable que Paperboy est un jeu indéniablement nullissime. Avec une version 2019, on peut se dire que dans quelques mois, sortira

une version 3010, avec des vaisseaux spatiaux et tout ce qui s'y rattache. Néanmoins, le jeu est beaucoup plus découpé que les autres Out Run. On a, par conséquent, plus de choix dans les chemins à prendre. Autre avantage du jeu, qui tient du détail, la présence de sauvegardes! Il est possible de garder ses meilleurs moments sur la cartouche afin de les regarder dix ans plus tard (si la sauvegarde peut tenir dix ans?) Si vous possédez déjà Out Run ou Turbo Out Run Megadrive, laissez tomber, vous ne découvrirez rien de fabuleusement original, même si sur deux ou trois points, le jeu sait se démarquer des autres versions. le jeu moyen + par excellence.

T•S•R 🤓

Les courses de voitures, on en connaît des mille et des conts, certaines superbes, d'autres nettement mieux. Out Run 2019 fait partie de cette seconde catégorie. Le fait que l'action se déroule dans un futur proche n'enrichit pas vraiment le jeu et que ce soit en 2019, 53210 eu en 50 avant Jésus-Christ ne change absolument que dalle au jeu. Certes, Out Run a des atouts dans son jeu, les musiques sont, par exemple, excellentes et donnent au jeu un dynamisme tout à fait exemplaire l'impression de vitesse, elle aussi, est remarquable, ça speede, ça bourre, ça claque, bref, à ce niveau c'est cool. Mais cela ne suffit pas pour faire un bon jeu, car au bout de cinq eu six parties, on décroche vite et

Out Run 2019 deviant très rapidement gavant. LM DESTROY Cartingo mal pric, où une ligne droite price "à la James Deux", Mare Nobel me souffle à la Sacha Distel, et veus vella au milieu d'une gerbe d'étincelles en ploin tannel. C'est certer inutile, mais c'est boau à veir et à entendre, alors ...







Les indications de virages trajones fidèles à olles-mômes! Même dans le futur, elles ne dignotent pas avec des lumières sympas style achre de Nail, alars ouvez les yeux.

Il y a plesiours chouse que je déteste. James Bind agrès amir panté six houres de suite sur le jou (sam pour cela devenir épileptique), sur Megadrève, les crapands pour en avoir vu trop dans Cactionain III et les voltures à title de mort que l'en trouve dans (let Rim 2019! Ces véhicules sourceis se ferent une joie de vous couper la route aux moments les plus demantiques du jou! Hainess-les!



# EDITEUR • SIMS MACHINE • FRANÇAISE GENRE • COURSE

OIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 3
NOMBRE DE JOUEURS · 1

TAILLE CARTOUCHE

CONTINUES



des musiques tres chouettes. un bon rendu de l'impression de vitesse. une animation impec.



\*Out Run reste Out Run (proverbe Truc). \*plus de variété dans les sprites de véhicules, et or arrête de se plaindre promis.



#### GRAPHISMES

Les décors sont changeants et ne sont pas laids du tout. Les sprites des véhicules, quant à eux, sont limités et mal fait.



#### ANIMATION

Un rendu de vitesse parfait, c'est l'essentiel pour ce genre de jeu.



#### MANUABILITÉ

Out Run est impeccable, comme d'habitude, alors RAS.



#### SON/BRUITAGE

Les bruits sont encore à revoir, mais les musiques, nombreuses, sont de qualité.





# De l'arcade, de l'arcade et rien que de l'arcade!

Deux fois par an, se tient à Tokyo un Salon Extraordinaire, où l'on peut découvrir toutes les nouveautés en matière de jeux d'arcade. Comme ces jeux qui peuplent nos salles et nos cafés sont, dans la très grosse majorité, les prochains hits sur console, Joupad se devait d'être là et de vous présenter tout, tout, tout ce qu'il y avait. Une fois de plus, les Japonais ne nous ont pas déçu et la quantité de nouveautés était assez impressionnante, pour ne pas dire carrément gigantesque. Tous les acteurs de la vie vidéo ludique étaient présents, Capcom, Konami, Sega, Namco, j'en passe et des meilleurs et rivalisaient de jeux aussi brillants qu'exceptionnels. Si vous voulez réellement savoir de quoi 1994 sera fait, ne ratez pas ce reportage...

es 16 et 17 février demier, s'est déroulé à Tokyo l'Aou'93; toutes les sociétés d'édition et du monde de l'arcade présentaient leurs derniers titres. Après un bref tour d'horizon, on pouvait immédiatement se rendre compte de la tendance: les jeux de combat comme Street Fighter II et Final Fight régnaient en maîtres incontestés sur le marché. Tous les éditeurs y allaient de leur petit jeu où la débauche de graphisme prenait bien souvent le pas sur des jeux imaginatifs, comme on pouvait en connaître au cours des dernières années. Au cours de ce Salon, on pouvait également découvrir un autre type de jeu qui fait un véritable tabac au Japon dans les salles d'arcades: les "Crane Games". Les "Crane Games" sont des machines dans lesquelles on déplace une sorte de grue et grâce auxquelles on peut gagner tout un tas de peluches, qui, en général, sont des représentations de vedettes de dessins-animés (Cobra, Dragon Ball, Ranma 1/2, etc...). Commençons donc ce petit reportage par l'éditeur qui, au Japon, a la plus grosse cote: Capcom.

### CAPCOM

Sur le stand Capcom, noir de monde comme de bien entendu, on pouvait jouer à trois grandes nouvautés; le premier titre, The Punisher, est l'un des gros succès des Marvel Comics. The Punisher est un jeu d'action qui peut se jouer à deux. Pendant que le premier joueur dirige le Punisher, le second tient le rôle de Nick Fury. L'attaque et la défense s'organisent à partir de plusieurs armes que l'on peut récupérer en avançant au cours des niveaux; ainsi, il ne sera pas rare de se battre à coups de couteaux, de sabres, de révolvers, ou de balancer des grenades sur la tranche de son adversaire qui crèvera de manière spectaculaire. Tous les ennemis ont leurs propres techniques de combat, ce qui apporte au jeu une très grande diversité au niveau de l'action. La borne est également équipée d'un son stréréophonique tout à fait remarquable: le Q-

Dans Cadillacs, l'innovation première vient du fait que l'on peut jouer à trois en même temps. Le jeu se déroule de près comme de loin, à la manière de Final Fight. Egalement issue des albums des Marvel Comics,



l'histoire de Cadillacs se déroule au 26ème siècle, dans un monde où cohabitent humains et dinosaures. Quatre hommes, quatre braves, quatre héros se réunissent pour éliminer radicalement tous les braconniers, leur nom: Hamma Dandy, Jack Tenreck, Mess Oblad et Mustafa. Cairo. Pour combattre, les héros, que vous Capceni était, bian sûr, fidèle au paste



THE PUNISHER



aurez la chance de diriger, pourront utiliser soit des couteaux, soit des armes à feu, dont l'effet à l'écran lors de leur maniement est bien souvent particulièrement spectaculaire.

Outre les stages traditionnels, Cadillac comporte également un niveau dans lequel vous dirigez la fameuse voiture à la poursuite du Dr Fedessen, le scientifique fou qui crée tous ces monstres.

Muscle Boomer est un jeu de catch dans lequel plusieurs combattants pourront s'affronter dans des duels sanglants. Très peu de détails nous ont été communiqués par le personnel de Capcom quant au contenu de ce titre, nous vous tiendrons

informé dans l'un de nos prochains numéros.



CEDILLICS





Honami ne pouvait pas rater l'occasion de montrer ce qu'il était capable de faire

Le second éditeur choc de se Salon était, sans nul doute, Konami. Au début du mois de février, les bruits les plus fous comme quoi Konami présenterait un nouveau titre de la série des Gradius, fleurissaient de toutes parts. Une fois sur le stand, tout était bien clair et rien ne filtrait plus, aucune trace du dernier Gradius, rien. pas le moindre écran, pas le moindre pixel, pas le moindre petit bruitage... ceci pour dire qu'une fois de

met de reprendre une 🤭 🚟 partie en cours, encore une innovation dans le milieu de l'arcade. Toute l'action de ce titre se déroule suivant un scrolling vertical, avec un écran qui, lui aussi, est disposé dans le sens de la hauteur. Comme dons tous les jeux d'arcade, cette permet production également de jouer à deux simultanément sur le même écran. Avallon, le monde de l'ouest, a été extermi-



MYSTIC WARRING



né par un enfoiré de salopard de Dieu à deux francs cinquante. Le prince Gerald Highmans part à l'aventure, accompagné d'Helen Shi, une superbe fée et de Galahad, tout juste revenu du royaume des dragons où il séjourna quelque temps dans des geôles sordides. Chacun de ces trois personnages possède, bien sûr, ses propres aptitudes et ses armes de prédilection.

Mustic Warrior est un jeu d'action dans la pure tradition de Rolling Thunder II. Son attrait principal réside dans le fait qu'il est possible d'y jouer à quatre simultanément dans le même écran. C'est un peu la ziza-

nie au départ, mais après quelques minutes de jeu, on maîtrise parfaitement la situation et Mystic Warrier devient un véritable régal d'action. On soute, on évite les attaques ennemies, on s'entraide avec les trois héros qui jouent à nos côtés, bref, on se fend bien la poire. Rivec cinq personnages sélectionnables dès le départ, Mus-tic Warrior devrait recueillir un succès auprès des amateurs de salles de jeux. Tout comme pour

les jeux précédents, aucuns date de commercialisation en France n'a été divulquée par les diri-



LETHAL CHEONEEN

Qui a dit que les Japonais n'aimaist par les jeux ? !









plus, les rumeurs ne sont pas toujours vérifices et qu'il vaut mieux s'en méfier. Malgré cela, le stand de cet autre géant de l'édition était, lui aussi, également bondé et les visiteurs se précipitaient sur les jeux en présentation.

Gaiapolis est un jeu qui mêle intimement l'action et le jeu d'aven-

ture (c'est assez rare en arcade, ce style de jeu étant plutôt réservé aux consoles). Comme en console, Gaiapolis est doté d'un système de mots de passe qui per-



8, rue des augustins 57000 - METZ Tel.: 87.36.36.05 BESANCON 110, rue battant



BESANCON 110, rue battant 25000 - BESANCON Tel.: 81.83.20.46

NANCY 48, rue Henri Poincaré 54000 - NANCY Tel.: 83.32.58.06 GENEVE 4, avenue Gallatin CH - 1203 GENEVE Tel.: (041).22.340.10.77

AJACCIO
23, rue méditerranée
Avenue Noel Franchini
20000 - AJACCIO
Tel.: 95.23.14.81

ANIS DE L'ILE DE BEAUTE PETDUISSET - UDUS ARKADDIO DEBARQUE EN EIN AUSOLEIL ARKADDIO DEBARQUE

CODE

VOTRE NOUVELLE ADRESSE EN CORSE: ARKADOID - 23, rue Méditerranée Avenue Noël Franchini 20000 - AJACCIO Tel : 95.23.14.81

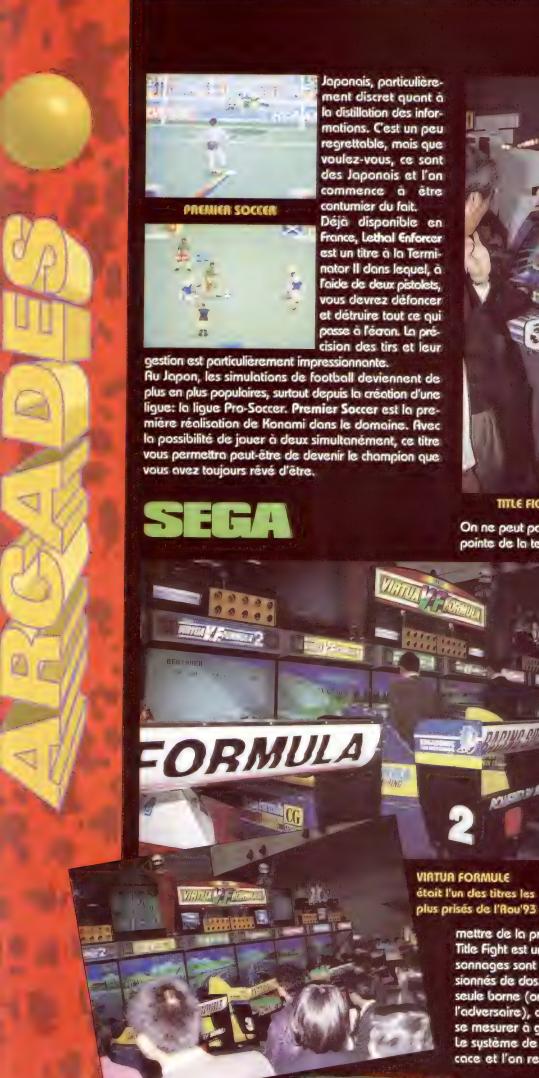
CONSOLES:

NINTENDO SUPERFAMICOM SEGA MEGADRIVE NINTENDO GAMEBOY SEGA GAME GEAR SNK NEO-GEO JEUX:

NINTENDO SUPERNES
NINTENDO SUPERFAMICOM
SEGA MEGADRIVE & GAMEGEAR
NINTENDO GAMEBOY
SNK NEO-GEO

ACCESSOIRES:

POSTERS
TRANSFERTS
FIGURINES
CD AUDIO / VIDEO
MANGAS





TITLE FIGHT. IT deux c'est un jeu démentiel

On ne peut parler d'arcade sans parler de Sega. A la pointe de la technologie dans le domaine, Sega frap-

pe encore très fort. Si, comme moi, vous êtes encore sous le choc de Virtua Racing, vous n'allez certainement pas en croire vos yeux en jouant à Virtua Formule qui n'est, en fait, rien d'autre que ce dernier mais avec la possibilité de jouer à huit en même temps. Bien installé dans votre cockpit de voiture de course, vous êtes parti, après l'introduction nécessaire des quelques deniers qui hantaient le fond de vos poches, dans une course folle. Utilisant des graphismes "Polygons", Vitua Formula était l'un des gros succès de l'Aou 93. Les Japonais sont fous de Formule Un, ce n'est pas une découverte et la file d'attente devant les machines, pour faire des tours de circuits à l'aeil, était impressionnante. Vu les dimensions de Virua Formule, cette machine a besain d'une place énorme et, seules les plus grandes salles, pourront se per-

mettre de la présenter au public.

מעותת מענמות

Title Fight est un jeu de boxe super motivant. Les personnages sont gros, voire même très gros et sont visionnés de dos. Avec deux moniteurs séparés sur une seule borne (on ne peut voir ainsi les mouvements de l'adversaire), dans Title Fight, deux joueurs pourront se mesurer à gros coups de poings dans la tronche. Le système de visualisation est particulièrement efficace et l'on rentre très vite dans le vif de l'action.

JOYPAD • AVRIL 1993 • 78

Encore un titre de Sega qui risque de dépoter un max de donfl. On connaissait les Tiny Toons sur consoles; désormais, il faudra compter, en arcade, avec les Roony Toons, eux aussi issus des personnages des dessins-animés de la Warner. Bugs Bunny, Daffy Duck, Poky Bic, Tazmania Devil se livreront à fond dans une course folle pour obtenir la lampe magique qui exaucera tous leurs souhaits. Sur quatorze niveaux, Roony Toon se déroule sur un rythme endiablé où trois joueurs pourront s'affronter simultanément.

### TAITO



#### SUPER CHASE CRIMINAL TERMINATION

mence larsque Nancy, la standardiste super sexy, lance sur les ondes un message d'alerte à toutes les voitures. Vous êtes le plus proche et la poursuite infernale à tôt fait de débuter. L'action se deroule sur cing niveoux qui vous conduiront tour à tour à Beverly Hills, à la Nouvelle-Orleans, a New York, au Texas, pour terminer à Chicago. Avec une pédale d'acceleration et de frein, un levier de vitesse, un volant et un bouton pour la nitro, cette cabine est particulièrement

réussie, d'autant







# BIGBEN

TEL: 16/20 87 58 08



## BIG BEN s.a

10 ANS D'EXPERIENCE DANS L'IMPORTATION

ARRIVAGE DE JEUX JAPON & USA TOUTES LES SEMAINE

LIVRAISONS SOUS 24 I

REVENDEURS (ONTACTEZ-NOUS

TEL: 16/20 87 58 08

FAX: 16/20 87 57 99



Un petit tour gratis? Avec plaisir.

que l'écran de 28 pouces offre une visualisation parfaite.

Dans Hattrick Hero, vous serez aux commandes d'une équipe de football. En temps que capitaine, vous devrez mener votre team à la victoire. Pour ce faire, Taito vous permettra de jouer à deux simultanément l'un contre l'autre; un scanner assurera une vision plus globale de l'aire de jeu. Un jeu qui nous est apparu comme très agréable à l'utilisation.



HATTRICK HERO

### N/AN/ III

Alors que personne n'attendait réellement Namco dans une telle forme, cette société était la plus dynamique de toutes celles présentes au Salon. L'arrivée de Galaxian III était un véritable coup de tonnerre complètement inattendu. Le Galaxian III est une énorme machine, dans laquelle six joueurs peuvent s'affronter dans un duel galactique extraordinaire. De très grandaire.

de dimension (près de 5 mètres sur 5 et 2 mètres 40 de hauteur), cette "borne", si on peut l'appeller ainsi, propose des graphismes d'un réalisme poussé à l'extrême. A l'intérieur de Galasian III, chaque joueur a son propre poste de pilotage qui permet de piloter, de

A las Vegas ou à Tokyo, les hôtesses sont toujours aussi charmantes ! tirer et de se croire réellement aux commandes d'un véritable vaisseau spatial. Absolument fantastique, jugez-en vous-même par les quelques photos que l'on a pu obtenir, vous allez complètement flipper. Le galaxian III est, sans aucun doute, le jeu le plus épatant de ce Salon. Un pas vers l'an 2000.









GALAXIAN III

Dans la lignée des grands jeux de simulation aérienne, Air Combat devrait se frayer un chemin, car sa réalisation est hyper soignée. Tout en surveillant l'altimètre et les divers paramètres d'une simulation de vol, il faudra découvrir les ennemis qui survolent votre territoire de chasse. Une fois repérés, filez-les et ne les lâchez plus!



Avec Lucky and Wild, vous pouvez choisir de jouer avec l'un ou l'autre des deux héros de ce jeu. Si l'un est le roi de la conduite à haut risque, l'autre est le pro des tirs de précision. Ce jeu de poursuite automobile et de tir peut se jouer à deux simultanément. Assis, aux commandes du véhicule de poursuite, chacun des deux joueurs devra assurer pleinement son rôle. Pendant que l'un conduira la caisse, l'autre, dans la peau de Wild, devra assurer la visée et détruire les crimi-

nels qui joncheront cette réalisation.

Si l'on pensait en avoir fini avec les clones de SF II, c'était sans compter avec Namco qui réalise, avec

Knuckle Heads, son done perso à lui tout seul. L'atout essentiel de ce titre pas rapport our outres (nombreux pourtant), c'est la possibilité de jouer à quatre simultanément sur le même écran et de se mettre une tonne de baffes dans la tête. L'action se déroule aux USA au 21 ème siècle, et six valeureux querriers se livreront une lutte farouche pour gagner le titre qui leur permettra d'avoir une vie plus que confortable.

HHUCKLE HEADS



F1 Grand Prix Star II n'a absolument rien à voir avec le jeu que l'an teste sur Super Famicom dans ce magazine. Ici, Jaleco réalise une grande, une très grande course de bagnoles en trois dimensions, où jusqu'à huit personnes pourront s'affronter simultanément sur quatre circuits inédits: Suisse, Afrique du Sud, Angleterre et Australie.

Cybattler n'a pas grand-chose de bien novateur. Il s'agit, en effet, d'un bête Shoot'Em Up à scrolling vertical. Certes, les effets sont nombreux mais ils n'ont rien de franchement exceptionnel, rien qui puisse déclencher une crise d'hystérie en les voyant. Dexax joueurs pourront participer à un duel galactique, qui comporte six niveaux.

On vous a déjà parlé de Wild Pilot, ce jeu d'action dans lequel on peut jouer à deux simultanément dans la même cabine. A la poursui-

CYBATTLER









HANDONIC HIGHDS







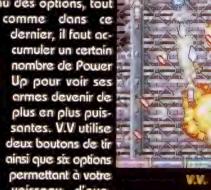
WILD MILOT

te de criminels, vous vous déplacerez dans un univers en trois dimensions où, pour survivre, il ne faudra pas avoir peur aux yeux et, surtout, dans lequel il faudra surtout risquer le tout pour le tout, ça passe où ça casse (tiens, j'ai déjà entendu ça quelque part..).

Créateur de Tatsujin ou Truxton, Toaplan récidive dans les Shoot'Em Ups à scrolling vertical avec V.V.

Cette production est, à mon avis, la meilleure de cet éditeur qui, jusqu'à présent, ne nous avait pas trop gates. Inspire par Gradius au niveau des options, tout

> cumuler un certain nombre de Power Up pour voir ses armes devenir de plus en plus puissantes. V.V utilise deux boutons de tir ainsi que six options permettant à votre vaisseau d'aug-



menter sa vitesse de placement, de gagner des boucliers de protection ou de se doter de différents types de missiles.









Dans In The Hunt, vous serez, cette fois, dans la peau d'un capitaine de sous-marin découvrant les mustères d'un monde aquatique encore inexploré. D'un type un

peu spécial, votre sous-marin pourra également combattre en surface, sans perdre de son efficacité. Les graphismes de cette production sont tout simplement merveilleux et l'amoncellement des couleurs vives, vous fera certainement craquer. Les armes, en fonction de votre position par rapport à

IN THE HUNT

la surface, sont très différentes mais à chaque fois, c'est un véritable choc pour les yeux. In The Hunt peut se A l'écran, les combattants sont extrêmement grands et bougent avec une grande souplesse. Le nombre de coups disponibles pour ruiner l'autre est également impressionnant; pour s'habituer à toutes les techniques disponibles, il faudra passer un bon moment. Fire Supplex sera, dans un avenir très proche, dans les salles au Japon, mais aucune date quant à sa commerciali-





sation sur la console Neo-Geo n'est encore avancée par les dirigeants de SNK. Gageons que cela ne soit pas dans deux ans, car j'aurai beaucoup de difficulté à attendre jusque là.



IN THE HUNT

jouer à deux (on a désormais bien l'habitude) et comporte six niveaux. Au vu de la complexité de ce Shoot'Em Up marin, je doute fort que vous soyez nombreux à en voir la fin un jour, à moins d'être archi-milliardaire.

oilà, nous en avons fini avec l'Aou'93 et l'impression que nous en avons eue au départ, s'est avérée assez exacte. Les nouveautés étaient assez nombreuses, mais les titres, à part chez Namco, ne présentaient qu'un intérêt assez limité. La réalisation et le niveau général de programmation de ces jeux étaient, quant à eux, particulièrement impressionnants. L'année prochaine, nous devrions certainement voir des jeux plus originaux, qui permettront aux joueurs de se croire réellement dans la peau du héros qu'il dirige, avec l'aboutissement des recherches sur la réalité virtuelle, lequel, c'est à en jurer, devrait assurer aux jeux d'arcade un avenir en or massif.

Le stand de SNK était assez pauvre et une seule nouveauté y figurait Fire Supplex. Ce jeu de catch, où l'on

peut choisir son catcheur parmi dix combattants, comporte trois modes de jeu. Programme sur une cartouche de 100 mégas, Fire Supplex s'annonce comme un grand titre chez SNK (l'éditeur en etait d'ailleurs particulierement fier).









FINE SUPPLEX



Les préservatifs. Aujourd'hui, tout le monde dit oui.

... lutte contre le sida ...



# NOUVEAU

PAYEZ VOS JEUX MOINS CHER

EN ACHETANT CHEZ

HARD DISCOUNT SHOP. PLUS DE 10.000 JEUX EN STOCK

PRÊTS À ÊTRE EXPÉDIÉS CHEZ VOUS.

#### SUPER-NINTENDO

leux fonctionnant avec l'adaptateur AD 29

ADAPTATEUR AD 29

445 F

395 F

395 H

395-F

395 F

370S F

- TOP 10 -

Magical Quest

Soul Blazer

Jim. Connors Tennis

Spidlerman vs X Akid

Super Mario Kart

**ACTION REPLAY PRO 395F** CONTROL PAD DYNA 1 129F

#### NEWS H.D.Shop

Addam's Family 2 445 F Sonic Blast Man 445 F 495 F 445 F Star Fox Batman Return's Californ, Games 2 395 F Star Wars 495 F 395 F Super SWIV 395 F Cool World **PGA Tour Golf** 345 F Tiny Toon 395 F 395 F Linal F. Mystic. Quest 345 F Rampart Rival Turf 345 F

Death Valley Rally NCAA Basketball Skin's Game Golf 395 F 395 F Hook Turtles Ninja 4 SMARE IF James Pond JR Space Megaforce 395 F 345 F Prince of Persia 245 F Spanky's Quest Kahlooey 245 F 495 F 395-F Legend of Zelda Act Paiser 375 F Streettighter 2 Strike Gunner 195 F 395 F Lemmings Super Buster Bros 395 F 995 F Magic Sworld Adventure Island 395 F Super Double Dragon 395 F 395 F Mystical Ninja All Star Challenge Super Ghouls'n Ghosts 395 F 395 F NHL Hockey Amazing Tennis Out of this World 395 F 395 F Super Kick Off 395 F Best of Best Karaté 395 F Pebble Beach Golf 395 F Super off Road Bulls vs Blazers 395 F The Chessmaster 395 F 395 F Phalanx 395 F Contra 3 395 F The Simpson's 395 F Pilot Wings

G.F. KO Boxing

Desert Strike 395 F Pitfighter 295 I Dinocity Populous Dragon's Lair 445 F Push Over 295 F Earth Defense 395 F Race Drivin F1 Roc/Exhaust Heat

LIGHT MASTER ACTION REPLAY PRO 295F

Wing Commander 395 F

WWF Wrestlemania 395 F

Thunderspirits

UN Squadron

295 F

395 F

#### **GAMEBOY**

- TOP 10 -225 F Super Marioland 2 NBA Challenge NC 225 F 9225 H Speed Ball 2 225 F **Bonk Adventure** Tiny Toon 225 F Darwing Duck Star Ware 225 F Blades of Steel 225 F Megaman 3 225 Blues Brothers 225 F Mac Donald Land245 F Track and Field

NEWS H.D.Shop

295 F

395 F

Adventure Island 3 225 F Krusty Fun House 195 F 195 F 225 F Lemmings 225 F 225 F Talespin 225 F Tip Off 195 F Empire Strike Back 225 F Top Gun 225 F

175 F I

225 F

195 F

175 F

Turn and Burn

Turtles Ninja 2

N° CLIENT - -

WWF Superstars 2 225 F

Phince of Persia 225 F Marble Madness 225 F Track and Meet 195 F Adventure Island 225 F Megaman 2 Ninja Taro Alley Way 195 F Batman Return of joker 225 F Pacman Robocop 2 225 F Battle Toads 225 F 195 F Best of Best Karate 225 F Simpson's n2 225 F Soccermania 145 F Chessmaster Spiderman 2 225 F Double Dragon3 175 F 225 F Spy VS Spy 2 Double Dribble 225 F **C** 225 F Super Kick Off Dr Franken 195 F # Ferrari Grd Prix Super Marioland 225 F

295 F

175 F

195 F

225 F

Final Fantasy 2

Hit the Ice

Golf

G.F K.O. Boxing

225 F Tom and Jerry 225 F Kirby's Dream. **OUVERT DE 9h à 19h DU LUNDI AU SAMEDI** 

Swamp Thing

Tennis Terminator 2

T2 Arcade Game

#### MEGADRIVE

**FRANCAISE** 

L'ACTION REPLAY PRO 395F CONTROL PAD PRO 2 125F

#### NEWS H.D.Shop

All Star Challenge 345 F PGA Tour Golf 2 345 F Mohamed Ali Box. 395 F Batman to Joker **Double Dragon 3** 345 F Ninja Gaiden 345 F 445 F Rolo Rescue 345 F **Fatal Fury** 345 F Shinobi 3 Gloc

345 F 345 F Europ. Club Soccer 345 F Risky Woods Aliens 3 345 F Galahad 345 F Road Rash 2 Aquatic Games Robocod 195 F 345 F Greendog Atomic Runner Slime World 195 F Indy Last Crusade 345 F Back to future 3 245 F Smash TV Jennit. Capriati Tennis 345 F Batman Returns 345 F 345 F Leaderboard 345 F Talespin Beast 2 295 F 345 F Captain America 345 F Lemmings 345 F Tazmania LHX Attack Chopper T2 Arcade Game 345 F 345 F Chuck Rock Lotus Turbo Challenge 345 F Team USA Basket 345 F D.R. Supreme Court 345 F 345 F Terminator 345 F Olympic Gold 345 F Double Dragon The Simpson's 345 F Dragon's Fury 345 F 345 F Populous 345 F WWF Wrestlemania345 F Dungeon and Dragons 345 F Power Monger E.Holyfield Real Box. 295 F Rampart

#### **GAMEGEAR**

LE WIDE MASTER (Loupe) 79F

Adaptateur Cartouche 89F MASTER SYSTEM GAMEGEAR

= TOP 10 -

Street of Rage 2

**Bulls Vs Lakers** 

Thunderforce #

Side Pocket

Speedball 2

Desert Strike

Ecce le Dauphii

Sonie 2

Mickey et Donald

NHUPA Hockey

345 F

345 F

395 F

205 P

345 F

39455 T

345 F

345 F

345 [

BOOK II

- TOP 10 -245 F Sonic 1 Street of Rage 225 F Prince of Persia 225 F 2145 F 225 E Batman Kelarin 245 F 225 F Allien 3 2005 F Defender om 295 F

225 F Alien Syndrome 175 F. Out Run Europ 145 F 145 F Pengo Chessmaster Senna Gd Prix 245 F Chuck Rock 245 F Solitaire Poker 145 F Crystal Warriors 145 F 225 F Donald Duck 245 F. Spiderman 145 F Super Kick Off 245 F Dragon Crystal Super of Road 225 F Fantasy Zone 175 F Super Space Invad. 225 F G Loc (Atterb. 2) 145 F The Simpson's Halley Wars 245 F 225 F Wimbledon Tennis Indy Last Crus. 225 F. Woody Pop Ninja Gaiden Olympic Gold

HARD DISCOUNT SHOP **BP 49 - 06560 VALBONNE** 

175 F

225 F

225 F

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMAND 93 95 80 40 (Depuis Paris - 16 93 95 80 40)

	REGLEMENT :
DM	☐ Chèque Bancaire
ENOM	☐ CCP
DRESSE	☐ Je préfère payer au facteur (+35F)
	☐ Carte-bleue :
ILE	Date d'expiration/
ODE POSTAL TEL	Signature :

Nº carte blene :

Port-Emballage Les jeux sont expédiés par colissimo Total à payer

# **Master System**

### 



e "Pit Fighting" n'est pas, à proprement parler, un nouveau style de combat. Non, loin de là! En fait, pour vous parler franchement, bien que les murs aient des oreilles, ce n'est pas légal du tout! Mais chut, ne le répétez pas, on risque tous d'aller en tôle pour ça! En vérité, c'est une sorte de concours qui réunit, une fois tous les 5 ans, les plus grands combattants de la terre dans leur discipline respective. Ainsi, vous aurez des Karatékas, comme Kato, l'un des hommes que vous managez, ou bien encore des pratiquants du Taekwendo comme Ty, ou tout simplement des catcheurs, comme l'est également l'un de vos protégés,

# PIT FIGHTER



Buzz. Décidément, on sent que vous n'êtes pas venu pour rien. Tout ce qui vous intéresse étant bien évidemment la gloire! La somme de 1 million de dollars promise au vainqueur ne vous motive absolument pas! C'est cela, oui! Au fil des combats que vous allez remporter et qui seront de plus en plus durs, vous affronterez, à un moment donné, votre double parfait, qui se fera une joie de vous mettre au tapis. En cas de victoire, la route vous sera de nouveau ouverte, et vaincre Chainman qui ne cesse de vous narguer ne sera pas évident!







Vous avez Buzz le catcheur, puissant mais peu mobile. Ty, le pratiquant du Taekwendo est vif et rapide. Et enfin, Kato, le Karatèka qui est adile et folin.

Après avoir été converti sur Megadrive, ce jeu d'Arcade d'Atari arrive sur la Master System, avec plus ou moins de réussite. Tout d'abord, le fait est que manier les personnages demande pas mal d'entraînement, notamment pour ce qui est de réaliser les coups spéciaux. De même, les sons ne sont absolument pas au niveau que l'on pouvait espèrer: trop sobres, trop simples. Par contre, les animations des personnages apportent vraiment un "plus", surtout pour ce genre de jeu, où il faut sans cesse bouger pour ne pas mourir. De ce côté-là, il n'y a pas de

ne pas mourir. De ce côté-là, il n'y a pas de gros problème. D'ailleurs, le terrain est tellement grand qu'il est encore plus aisé de se mouvoir sans trop de casse! Il est vrai qu'avec des sprites aussi petits, c'est plus facile!



CONGRATULATIONS



Legisland Street, Stre

PIT FIGHTER

GENRE:

DIFFICULTE

NIVEAUX DE DIFFICULTE

ne inuci

NOMBRE DE JOUEURS

CONTINUES

Grande rapidité dans les mouvements et les déplacements des personnages. Profondeur et gran

personnages.
Profondeur et gran deur d'ecran, sans les zooms tout de même!
Bonne durée de vie.
Possibilité de se mettre dans la peau des ennemis, en mode 2



 Des bruitages insignifiants. Dur de faire certains coups!



notamment parce que les sprites sont vraiment minuscules!

#### ANIMATION

C'est bon! La petitesse des personnages fait qu'ils se déplacent vraiment avec une aisance certaine.

#### SON/BRUITAGES

On ne peut pas dire qu'ils soient fabuleux! Les bruits des coups sont rendus de la manière la plus basique possible.

#### MANIABILITE

Pour tout vous dire, j'ai vraiment eu du mal à réaliser certains coups.

GLOBAL 7/10/0



JE M'ABONNE POUR 6 MOIS:

e suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était la fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!



#### BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom: Prénom:

Adresse:

Code postal:....Ville:...

Votre console:......Votre âge:.....Votre âge:.....Votre pays de la C.E.E, abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF

# **Nintendo**

#### METS-TOI EN CROIX, FAIS L'X!

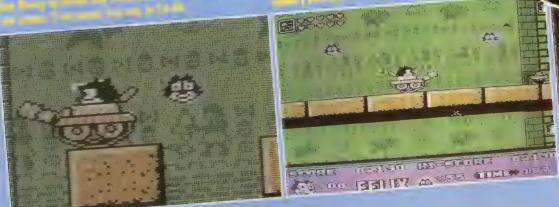
I vous simez les belles histoires, originales, sans précedent dans la vaste histoire des jeux vidéos, vous alles être servi! Kitty Cat, la fillion copine de Fétix le Crot a été enlevée. Rémarquez bien au passage qu'il se s'agit pas d'une princètte! Comme quoi, il faut faire gaffe maintenant, on eclève n'importe qui... je suis vie que même Françoise Sagan n'est plus à l'abril le ravisseur, c'est le professeur. Le professeur qui, un né sait pas crop, certainement un professeur d'allemand, mois il faut que je mêne

seur d'alfernand, mais il faut que je l'empièse. Bref. à vous de jouer pour rétrouver votre arrie, sans limm le saic mapque que le professeur demande en rançoe!











Au fur et à mesure que Félix collecte des coeurs, il change d'état. Non, je n'ai pas dit il change des tas pour dire qu'il échangeait une Jackie Sardou contre une Josiane Balasko. Avec son moyen de transport ou bien son costume, son arme change aussi, pour un maximum d'efficacité.











Franche Gat etcum au tra armpa vers legare je m imuse hien Ge hom graphismes, une animation nickel et une de de plea l' Contrairement . J.S.R., je trouver je ce jeu na marque pas c'onguelle et animations de l'altre part, alles apportent une contraire animate et que l'on exc donc obligé de changer frequentes et que l'on exc donc obligé de changer frequentes et que l'on exc donc obligé de changer frequentes et que l'on exc donc obligé de changer frequentes et que l'on exc donc obligé de changer frequentes et que l'on exc donc obligé de changer frequentes et que l'on exc donc obligé de changer frequentes et que l'on exc donc obligé de changer frequentes et que l'on exc donc obligé de changer frequente ta sule ration qui l'empéche de passive lifegrement la barra des 30 s'est qu'i exc vraiment trop facile. On s'amuse tessicies, mas jeu dant combine de tempa Malera celle, je troure que felle est un jeu super et qu'il serait demmage de ven priver. de v'en priver.







## FELIX THE CAT CONTRE

Sans introduction, commençons ce challenge qui vaut le détour. Les graphismes de Félix The Cat rivalisent, chose rare, avec ceux de Tiny Toon. On trouve même plus de variété dans les décors chez le chat! Côté sons, ou plutôt



musiques, les sons de la Nintendo étant toujours aussi médiocres, Félix The Cat ne s'en tire pas mal non plus. Cependant, la musique des Tiny Toon est beaucoup plus sympa, mais c'est là une question de goût. Enfin, pour ce qui est de l'animation, Tiny Toon gagne, car si le scrolling de Félix The Cat est excellent, les sprites clignotent trop souvent chez celui-ci. Avec un intérêt de jeu équivalent, une durée de vie supérieure chez Tiny Toon, la réponse au duel est toute prête, attendez un peu que la retrouve... mince! J'aurais juré qu'elle était là... Bon i'improvise: Tiny Toon vainqueur!



Par quoi commencer? Le bon ou le mauvais? Allons-y pour le bon. Félix The Cat vient nous montrer, après Tiny Toon, que les capacités graphiques de la Nintendo existent bel et bien. Aux graphismes de qualité répond une anima-tion très bonne elle aussi, même si les clignotements de sprites sont là. Mais, petit problème pour le jeu, il est à peu près dénué de toute originalité. Si ce n'était que ça, on pourrait passer, Tiny Toon illustre le propos. Mais il est, en plus, hyper facile. Neuf niveaux, certes, mais pas la moindre véritable difficulté. A moins que vous ne débutie sur la Nintendo, le jeu se termine en une heure! Une durée

de vie, par conséquent, ultra limitée! Même si Félix se balade à pied, en volant ou en nageant, la démarche est toujours la même: éviter les sempiternels ennemis. Vous voilà libre de décider maintenant vous-même, vous avez toutes les pièces du dossier.



EDITEUR . HUDSON SOFT GENRE - PLATES-FORMES

DIFFICULTE . FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

NOMBRE DE NIVEAUX 🔹 🥫

CONTINUES . 3



 Des graphismes tiny-tooniens (trad: très bons!)

 Des scrollings fluides comme on les aime!

Des décors qui changent au fil des niveaux.

· Des situations variées (Félix vole, marche, nage).



Peu de sprites enne-

Les boss sont insignifiants.

Le jeu est trop facile. Très peu d'originalité au niveau



#### GRAPHISMES

Les décors sont changeants, et seuls les sprites ne sont pas variés.



#### RNIMATION

Des scrollings impac-cables, dommage que les sprites clignotent ici et là



#### MANIABILITÉ

Strictement RAS



#### SON/BRUITAGE

Des musiques qui varient en fonction du niveau. Discrètes, mais pas désa-gréables.



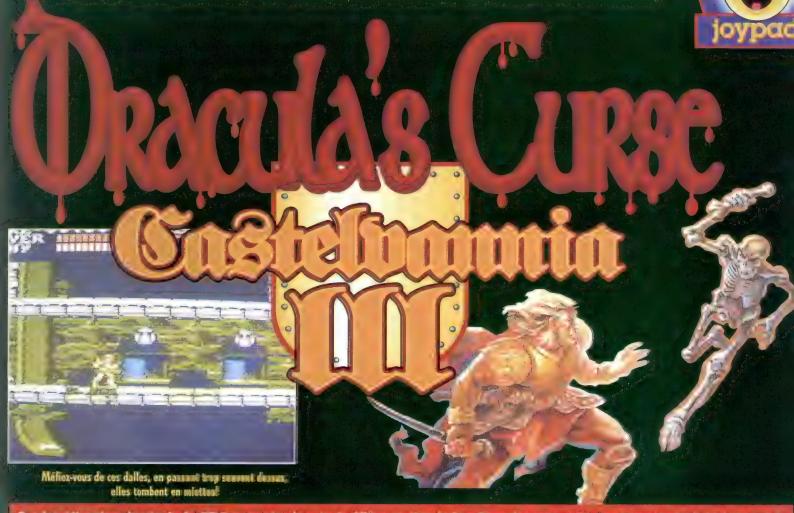
# Nintendo

#### TREVOR BELMONT CONTRE UN TINY DRACULA?



yez! Oyez! Braves gens, voici l'histoire de l'illustre Trevor Belmont! (murmures dans l'assistance). Voici comment il tua Dracula, maître d'une armée qu'enveloppaient les ténébres! - Excusez-moi mon brave, vous ne confondriez pas avec Simon Belmont, le héros de Castevania ou de Simon's Quest, deux excellera justi sur la console Nintendo? - Point du tout félon, mais je m'en vais vous esbanoier et vous delitier de cette fabuleuse histoire où l'ost du cuente Dracula fut anéantie par Trevor Belmont, aieul de Simon, Jadis, lorsque Dracula était jeune, le hardi Trevor se lança dans une telle queste qu'il lui fallut traverser nombre de lieux, nonobstant la fatigue et les blessures, pour vaincre le démon! - Et en français moderne, ça nous donne quoi? - Va donc affronter le Comte Dracula, mécréant, et que sa malédiction t'emporte dans sa tombe! (l'assistance perplexe se retire, laissant deux infirmiers de l'hôpital psychiatrique emporter l'homme, un certain Van Helsing).

Cest au troisième niveau de jeu que vous rencentravez estte serie de cyclope au maillet. Un bonus se andre dans le pierre de gauche. Pour abattre le cyclope, pronez le bonus qui met vetre vie au manimum, jouez le rêle de votre premier compagnon (Grant Banasty) pour lui sauter au-dussus et placez-vous sur le recher de droite en haut, en reprenant le rêle de Trevor. Motten-vous à genous, tirne sans reliefne et Sypha Balandes, votre autre allié, apparaîtra.



Daza la tradition nimes de un just, la plus difficile est past-itre de repérer les différents estaliers des lices. Frence dest votre temps et scrutes attrathement chaque écono munt de prendre votre décision sur le meilleur chemin à emprunter.





Je suis un inconditionnel de la série des Castlevania et que ce soit sur NES, Super Nintendo ou Gameboy, aucune version ne m'a encore déçu. Castlevania III est un petit chef d'oeuvre qui offre un énorme intérêt de jeu, d'autant plus que les niveaux sont si nombreux que l'on n'en viendra pas à bout trop rapidement. Seuls les graphismes sont un peu décevants, ils sont même moins réussis que ceux du premier épisode, mais ce n'est qu'un détail car on est tellement pris par l'action que l'on n'y fait même pas attention. On

se demande bien pourquoi Bandaï a attendu si longtemps avant de sortir Castlevania III en France, alors que ce jeu a fait un carton au Japon et aux USA depuis plusieurs années. Enfin, il n'est jamais trop tard pour bien faire et je ne vous conseille pas de faire la même erreur: n'attendez pas une seconde avant de vous

Chandelliers as diffet, homes of funternes par la sulta, c'est ici e vous trouverez les bonus microsoliess d vetre progres Pensez aussi à détroire les roches qui se déta-chent des murs, elles contiennent gas mai de





Cartlevania III est un soft long parce

Cardevania III est un sofe long paces que difficile, et long parce qu'il pessielle des niveaux cris vastes, décumpasse en sous-niveaux. Autant le sire d'entrie, l'investissement rant le coap (le cour) puisque le jeu ne se termine en outre assez bien réalist. D'accord, les graphismus es sent pas au top niveau. Il faut admettre, cependant, que les niveaux sont graphiquement variés et que ce n'est jamais laid. En plus, les musiques sont excellentes, un en se croirait presque plus ser la Nintendol Avec Prince et Persia, les sorties sur la bits Nintendo de ce mois-ci s'affirment comme étant de qualité, voils certainement la greure que étant de qualité, voils certainement la preuve cette comole n'est pas loin de son apogée. Le chant de cygne!



### DRACULA'S CURSE **CASTLEVANIA III**

Première constatation, Castlavania est graphiquement plus réussi que Dracula's Curse. Il faut bien l'avouer, Dracula's Curse n'est pas une merveille pour le regard, alors qu'il propose des musiques bien supérieures à celles de Castlevania! Match nul jusqu'ici. Les deux jeux sont identiques dans leur

concept, et les fans du premier devraient aimer ce troisième épisode. Simon's Quest, quant à lui, proposait un aspect jeu d'aventure qui n'apparaît pas

du tout ici. La seconde partie est donc hors course. Castlevania est toujours l'une des valeurs sûres de la Nintendo, et ce Castlevania III se met largement à son niveau. Amateurs de jeux longs, difficiles sans être prise de tête et,



en somme, bien réalisés. ces deux jeux, malgré leur différence d'âge, sont pour vous.

Le jeu vous permettra d'être maître (enfin, presque!) de votre destinée. Disons, que vous ne vous sentirez pas complètement guidé et qu'une fois fini, vous pourrez, avec plaisir, refaire une partie puisqu'il y a plusieurs chemins. Choisissez le vôtre, pour le meilleur et pour le pire (surtout le pire, car un squelette ou un combie, c'est assez peu causant) et visitez ainsi les 17 niveaux de ce gigantesque Castlevania III.







Dans ces emprenages gigantesques, méliter-mus de no puo voca luissus entralines. Sautes sur la terre forme na liter con plato forme dis que passible.





- un tres grand nombre de
- des passwords bienvenus.
  de choix dans les chemins.
  des musiques inhabituellenent bonnes sur cette console.
  - la maniabilité n'est pas toujours idéale (tirer et sauter par ex.)

#### GRAPHISMES

Pas de quoi s'extasier devant les décors ou bien les sprites, pourtant, l'atout de tout cela tient dans la variété.

#### INIMATION

Ca clignote ça et là, rien de perturbant, il ne s'agit pas des tortues Ninja et l'on ne cherche Jamais son sprite à l'écran.

#### MANIABILITÉ

Il devient bien délicat d'effectuer un saut et de frapper en même temps. Avec des mouvernents difficiles à coordonner, dur de mettre la note mari.

#### CON/BRUITAGE

Si les effets sonores restent médiocres, les musiques, elles, sont surprenantes de qualité. On ne comprend pas pourquoi tous les jeux n'en ont pas d'aussi bonnes.



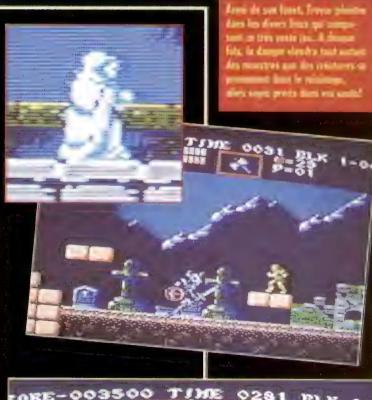
deux esprits que vous aurez libérés en coute. Attention, vous es care libérés en route. Attention, vous ne pourcez pas gar-der les deux esprits à vos oùtés, il faudre faire le choix entre l'un OU l'autre! Choun de ces esprits aura ses propres compétences, à vous de faire avec et d'on tiver la maximum de profit.

Les étornels halonciers qui coractirisant sont.

Les Conformin, ou commont approache à

être synchre. It dire que certains exciliers
unit plus périficant Vens myos qu'il y cora de
part laire. Les que l'es momens Conformia.

Tit, il faut y grecourse per minimum, unité p sais, c'est dur, mais, il





Console SUPER NES + Péritel + transfo + 1 manette 990 F

1 jeu acheté avec 1 console Super Nes: 1 deuxième manette gratuite

Mouveautes ou d	INITES	uttez voez telebuoue	31 .
ACCESSOIRES		Alien 3	490
Adaptateur universel US & .	lan.	Battle Grand Prix	490
149 Fou 99 Favec 1 jeu ac		Contrat 3	490
Capcom CTICK US	690 F	Cool World	490
Action Replay pro	690 F 450 F	Super NBA basketball US	490
Super Advantage	390 F	Jimmy Connors US	490
ASCII Pad	190 F	Amazing Tennis US	490
Cable Péritel	190 F	Wing Commander US	490
Adaptateur secteur	179 F	Blue Brother US/Jap.	490
Dyna One	99 F	Tiinytoon Jap.	490
,		Best of the Best US	490
JEUX : prix indicatifs à partir de	690 F	Magical Quest US	490
Dragon Ball Z (II)	590 F	Road Runner US	490
Dead Dance	590 F	Spiderman X Men US	490
Jungle War II Jap.	590 F	Super Mario Kart US/Jap.	490
Super Exaust Heat II Jap.	590 F	Axelay US ou Jap.	490
Batman Return Jap. Adams Family	550 F	Out of this World US	490
	550 F	Phalanx	490
Bubsy US Car men time	550 F	Pocky et Rocky	490
Rushin Beat 2 Jap.	550 F	Prince of Persia US/Jap.	490
Human GP Jap.	550 F	Tortue 4 US	490
Sim Earth US	550 F	God's	490
Super Baseball 2020 Jap.	550 F	Shangai II	490
Ningel Mansel Jap.	550 F	Sonic Blastman US	490
Ranema 1/2 n°2 Jap.	550 F	Street Fighter II US	490
Fatal Fury US/Jap.	550 F	Super Hight Impact	490
Valken Jap.	550 F	Super Strike Eagle US	490
Super Tetris Jap.	550 F	Terminator	490
Super Volley-Ball II Jap.	550 F	Terminotor II	490
Soul Blaser US	550 F	Twin Bee Jap.	490
Super Star Wars US	550 F	Dragon's Lair US	450
Starfox US	550 F	Joe et Mac 2 Jap.	450
Adaptateur spécial Starfox	99 F	Mec Warrior (Tél.)	
Actryzer US	490 F	Equinoxe (Tél.)	



Console MEGADRIVE 1 manette + Sonic 990 F

**Console MEGADRIVE 2 manettes** + Sonic + Street or Rage

1290 F

CCESSOIRES		Mickey et Donald	395
ro 2	149 F	Batman Return	395
ompetition pro	189 F	Terminator 2	395
rcade Power stick	349 F	Road Rash 2	395
ction Replay pro	449 F	Monaco GP 2	395
manettes infrarouge	449 F	Team USA	395
EUX		LHX Attack Shopper	395
onic 2	395 F	Captain America	395
g Petite Sirène	395 F	Crue Ball	395
alespin	395 F	PGA Tour Golf II	449
IHL PA Hockey 93	395 F	Tecmo Soccer	449
lien 3	395 F	Chase HQ II	449
erminator	395 F	James Bond 007	449
Nympic Gold	395 F	King of Monster	449
enturion 2	395 F	Mohamed Ali Boxing	449
	395 F	Fatal Fury	479
lampart Jadash	395 F	Flash Back	479
	395 F	Shining Force (Tél.)	7//
plater House 2			
quabatic Game	395 F	Amazing Tennis (Tél.) Pour les news ou autres titres à ven	ir cur mars
ireet of Rage 2	395 F	appelez-nous.	is see tingra

3615





Console + Péritel + transfo 1990 F Console + jeu (valeur de 690 F)

2590 F

ACCESSOIRES		Fatal Fury	890 F
Memory card	190 F	Robot Army	890 F
Manette Néo Géo	390 F	Eightman	890 F
WEIGH		Trash Rally	890 F
JEUX		Last Ressort	1 090 F
Nam 75	690 F	Mutation Nation	1 090 F
Burning Fight	690 F	Art of Fighting	1 490 F
Alpha Mission 2	690 F	Fatal Fury 2	1 490 F
Magician Lord	690 F	Ninia Commando	1 490 F
Cyber LIP	690 F	Super Side Kick (foot)	1 490 F
Sengoku	690 F	Base-Ball Star 2	1 490 F
Base-Ball 2020	690 F	View Point	1 490 F
Blue's Journey	690 F		1 470 F
DIGG 3 30 GI II GY	0701	Autres informations : nous appeler	



349 F

GAME GEAR + Compilation de 4 jeux : tennis, foot, columnus, et course de voitures

Pr Co Ai Ai So Lo To N Ai To O

790 F

Promotion limitée

ACCESSOIRES Adaptateur secteur

Gear to Gear Loupe Master Gear Sacoche **Battery** pack

TEITX

Wimbledon 99 F 99 F Sonic 2 Prince of Persia 139 F 149 F Alien 3 199 F

Tasmania Indiana Jones

250 F **Batman Returns** Space Invader 250 F Spiderman 250 F 250 F Terminator 250 F 250 F Olympic Gold 250 F Kick off 250 F 250 F 250 F Senna GP

250 F

250 F

250 F

Street of Rage Autres titres nous appeler

Shinobie 2

Vampire

250 F

250 F

250 F

43, rue de la Convention 75015 PARIS. Tél. : 16 (1) 45 78 67 30. the first of terms in the could be said as provided by \$10 to \$10

В	0	N	D	E	(	0	M	M	A	N	D	E
Commo	ande par télépho	one : 16 (1) 45 I	78 67 30 - Bon de comm	ande à retouri	er à COMPUSTORI	E 43, rue de	la Convention	75015 Pa		libre)		
CONSC	DLES ET JEUX			PRIX	PAIEMENT PAR CAF  DATE D'EXPIRATIO BANQUE:		BANCAIRE	1 1	Adresse		1117	
		NEO GEO 95 F) (Jeux NEO GE	0 · 30 F) (10 F par produit supplementaire)	20 F	DATE DE COMMAN	DE ET SIGNATUR	E		Ville		Age :	
	e paiement : Chèq Mana ABLE DANS LA LIMITE DES S	dat-lettre	Contre remboursement (+3: Pas de CR article moins de 2		Je joue sur : SEGA M. Drive-Jap	G.GEAR	Meg	a (D 🔲	NINTENDO SPR. Famicom NEC CORE G	SPR. Nes	SPR.Nintend	.0

QUELQUES INDICATIONS : en payant par carte bancaire ou chèque, vos commandes seront traitées en priorité. Pensez-y. Pour que votre commande soit valide, vatre téléphone est obligataire. Au moment de la parution de ce journal, il est possible que certains titres ou produits ne soient disponibles qu'en cours de mois, retardés ou en rupture momentanée. Nous vous remercions de votre compréhension. Tous nos prix ou offres sont valables pendant la période de parution du journal. J.P. 04/93

# **Nintendo**

#### du Sang, Pour le Meilleur et pour le pire !



prés des années d'un ercrainement vitense, vous voits prés. Un instant de concentrasion, la clamaur de la salle se fait déja entendre. Vaus voits prét à monter sur le ring afin d'arrather le otre que vous curvestez dessis sur sis temps. Après ce combat officiel, passage chige au Komite. Souvenez-vous du Dux, le champion du Kamite. Thomme au KO le plus rapide du monde (revoyez donc Bloodsport avant de commencer!) Le Kumike, c'est une compétition, mas sont regles! Seul le molieur combattant peux explirer valence. Tous les coups y sont permis, et certains concurrents y sont même morts! Ce n'est pas le moment de douter de vos capacités, la foule vous attend, prêtic à acclamer le champaor!

Contre les plus grands champions ! Un par un, il faudra conquérir tous les titres! Impossible d'accèder tout de suite au top! Il vous faudra arracher les titres les uns après les autres. Un combat de perdu et vos caractéristiques sont en baisse. Pas évident la vie de champion!

# BEST CHAMPIONSHIP OF THE K BEST K a I a t &



















EDITEUR - ELECTROBRAIN

GENRE SIMULATION SPORTIVE DIFFICULTE - DIFFICILE NIVEAU DE DIFFICULTE

NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2 (SIMULTANÉ) CONTINUES

**PASSWORDS** 



- les sprites très bien animés.
  - les combattants
- adverses nombreux le principe du Kumi hors compétition.



les sons médiocres.

#### GRAPHISME Peu de sprites, des décors

simples, mais le tout est bien réalisé.

#### ANIMATION

Les sprites bougent vite et bien, idéal pour un jeu de sport de combat.

Les quelques bruitages sont plus que moyens.

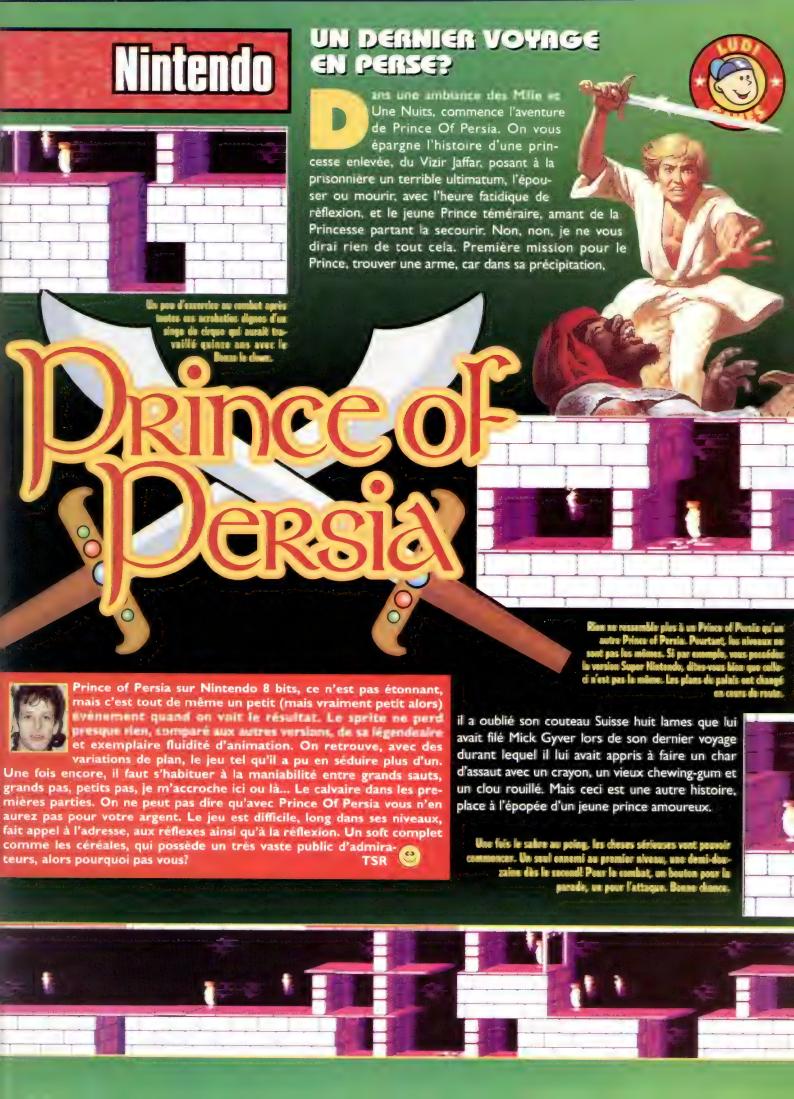
#### WANIABILITE

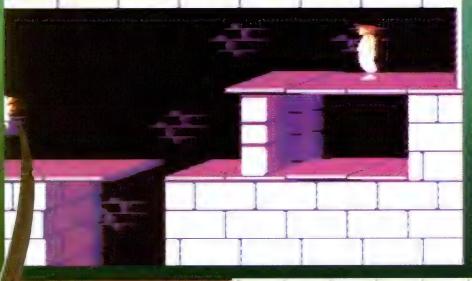
Il faut s'y faire, d'autant plus que la doc n'explique rien ou presque! Avec le temps, on s'en sort.

eom m e

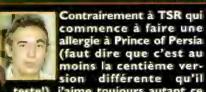
attendant mieux; un mieux qui n'est pas prêt de voir le jour, l'avenir n'appartenant plus au 8bits. T.S.R.

inu de combat pas





Faute de mourir la corde au cou, pendu sur les ordres du Vizir, vous pourrez tout de même vous pendre (suspendre selon (ertain) aux pareis: Quand je vous disais qu'il y avait un air de ressemblance avec le singe de Banzo la

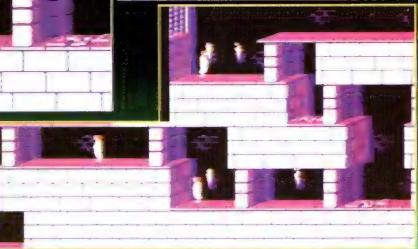


teste!), j'aime toujours autant ce jeu. En fait, ce qui fait la force de Prince of Persia c'est le parfait dosage entre action et réflexion et, bien sur, l'animation du personnage. Tous ces ingrédients sont présents dans cette version, mais je suis quand même déçu car ça coince net-tement au niveau de la maniabilité. Dans la plupart des versions, si l'on fait un petit pas près du vide, le per-

sonnage fait du sur place s'il ne peut plus avancer alors que sur NES il tombe dans le vide comme un abruti pour aller s'empaler sur des pics. C'est vraiment frustrant! Ce problème de maniabilité est particulièrement frustrant, mais si la difficulté ne vous fait pas peur, si vous êtes prêt à vous entraî-ner très sérieusement et si vos nerfs sont assez solides, alors vous découvrirez tout le charme de ce grand jeu et vous y jouerez longtemps, car Prince of Persia ne se termine pas en quelques heures

Oh! Miracle, une potion. Le réflexe du joueur d'AD&D est de la faire goûter au plus faible du groupe, histoire de voir s'il ne s'agit pas d'un poison. Généralement, en lui dit qu'il s'agit d'une petion d'immortalité et il gobe. Le problème it, c'est que vous êtes seul. La point peut être bonne, comme elle peut être mortelle. Que faire?... Ne réfléchissez pas trop, le temps pour sessonir la princesse est limité à une houre!





EDITEUR · MINUSCAPE

GENRE · ACTION/ ADRESSE

DIFFICULTE - DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES . PASSWORDS



une bonne animation du

un jeu sur lequel on passe du temps, beaucoup de

la présence de passwords.



argil les couleurs!



#### GRAPHISMES

Des décors qui ne sont pas magnifiques.



#### RNIMATION

Un sprite animé avec la fluidité légendaire de Prince Of Persia. Les rares scrollings sont impeccables.





note de 05 lorsque l'on commence, et une de 18 lorsque l'on est habitué.



Heureusement qu'il est possible de jouer sans la musique. Elle a beau être bonne, elle est stressante après un quart d'heure de jeu. Les bruitages sont corrects.





#### L'INTELLIGENCE AU SERVICE DE LA PREHISTOIRE!



Voici l'une des "épreuves" dans son intégralité, comme vous aurez l'occasion de la voir, en appuyant sur "option Z". Vous pouvez constater que vous serez 5 à devoir accomplir co parcours, pour accèder tout en haut! Attention, en haut à gauche, un Dinosaure voille! n voilà un jeu bizarre! Nous qui attendions Lemmings annoncé depuis déjà quelque temps, nous nous retrouvons, au contraîre, avec Dinolympics, un jeu qui lui ressemble fortement dans son aspect réflexion. Mais pourquoi donc tout ce remue-ménage? Que se passe-t-il dans cette tribu préhistorique? Eh bien, comme nous à notre époque, avec la surmédiatisation relative aux Jeux Olympiques et à laquelle personne n'échappe, ils veulent, eux aussi, créer leurs propres Jeux, sans m&m's ni Coca Cola! Chaque membre du clan peut participer, et c'est même recommandé car toutes les épreuves requièrent au minimum. 3 personnes. A chaque parcours, vous devez réussir à traverser des chemins hostiles, avec des dénivelés qu'on ne pourraît firanchir seul. La courte échelle est un moyen très usité! Mais il n'y a pas que ça. Vous devrez utiliser des objets tels que des lances pour jouer les Bubka, des torches pour brûler les arbres encombrant la route, et vous pourrez même avoir recours au sorcier du village pour créer ces ustensiles, si vous ne les avez plus! D'une difficulté progressive, avec un temps imparti pour chaque épreuve, vous risquez de vous arracher les cheveux très vite!



LA LANCE- La lance vous servira soit à cauter d'un bord à un autre, -comme quand de l'eau vous gêne légérement-, en accomplissant un saut à la perche, ou bien à éliminer un monstre préhistorique, tel ce redoutable Tyranosaurus!



image, on voit
tres bien les
actions qu'il
faut accomplir:
l'un des
"sportifs"
aide le
deuxieme à
monzer et,
celu-ci, grâce
a la lance qu'il
a récuperée,
s'occupe du
cas de notre
chor
Mammouth
qui blogue
malencontreus
ement le

Sur cette











tel Cost wai, on ne sait jamais : a'on ait le dos taurné et pais, en



C'est la première fois que sur la Lynx, nous avons le droit de jouer à un jeu de ce type, où la réflexion prime autant que l'action et où l'on doit utiliser plusieurs personnages pour accomplir certaines actions. En bien, il se trouve que c'est une franche réussite! La difficulté est bien dosée, les hommes des cavernes sont très bien animés et très mar-rants et les musiques sont vraiment au top niveau sur la portable d'Atari. Le nombre d'actions, qui

semble limité au début, se trouve rapidement renforcé par d'autres verbes fort utiles. En conséquence, Dinolympics s'avère être un jeu réellement prenant qui n'est pas près TRAZOM de vous lasser!



#### DINOLYMPICS

EDITEUR ATARI GENRE

ACTION/REFLEXION

DIFFICULTE MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE

NOMBRE DE JOUEURS 1

CONTINUES



 Des graphismes vraiment très plaisants.
 Des musiques superbes, différentes à cha-que niveau! Lemming a du souci à se faire!

- Une maniabilité vraiment d'enfer!
- Une difficulté progressive.



Des bruitages trop



#### RAPHISMES

lls sont très beaux mais l'aurais prefere que les couleurs adjointes aux dessins soient plus vives et plus nombreuses.



acceptable, mais le fait de changer de personnage nous montre qu'elle est un chouïa saccadee.



commandes sont un peu rebarbatives au début, mais deviennent vite aisees avec le temps.

#### SON/BRUITAGI

Sur Lynx, j'ai rarement entendu mieux au niveau des musiques. Par contre, les bruitages sont beaucou trop ternes!



# Lynx

divine au sal,
divine au sas de
nacian à 25
alversines. De
nus runs de
nite tans le
ventre sulfisiant à
fe mettre hors
d'état de nuire.

e titre est loin d'être nouveau! Depuis que le jeu, crée par Tengen, est sorti en Arcade, on a vu déferler pas mal de conversions sur console, mais aussi sur micro. Je suis d'ailleurs persuadé que vous connaissez tous la fabuleuse histoire de ces combattants de l'impossible, qui ont été réunis dans l'un des endroits les plus louches des Etats-Unis (il n'y a que l'embarras du choix!), pour s'affronter et connaître l'être le plus fort sur Terre. Bien sûr, certains sont ve-

# **第11月10日**



nus pour la gloire, mais d'autres assoiffés de pognon bien frais, n'ont pas fait le voyage exclusivement pour brandir un trophée! D'ailleurs, trois hommes, venus dont ne sait où; sont de la fête. On dit que l'un est catcheur, l'autre pratique le Taekwendo et que le dernier est maître ès Karatéka! Vous, joueurs, pourrez choisir l'un deux et, enfin, vaincre une bonne fois pour toutes, celui qui vous nargue sans cesse et que l'on nomme Chainman! Mais méfiez-vous quand même, car il est courant de voir des ustensiles tels que couteaux ou tabourets, voler à travers la pièce!

Après trois combats sanglants, vous duvrez affronter votre double! Au fout de 3 K.O. technique, la victoire sera declaree.

JUST WAIT

Eh oui, même les femmes sont de la partie! Pour elles, comme pour les autres; pas de pitie!

OCK

fue Chamman, celui qui n'arrête pas de rous derier! Au hout du compte je suis súr que rous caurez.

Sur une console portable, en l'occurrence la Lynx, on était loin de se douter qu'une prouesse technique de ce genre puisse un jour se réaliser! Les zooms des personnages ainsi que leur digitalisation sont tout simplement grandioses, en regard des capacités de la machine. D'un autre côté, on aurait aimé un jeu un petit peu moins beau mais un peu plus jouable, les coups étant difficiles à exécuter. Ainsi, faire le coup spécial, qui est l'apanage de chaque "héros", se révèle être une véritable gageure. Mais n'allons tout de même pas jusqu'à affirmer que ce n'est pas

possible, car j'y suis quand même arrivé!
D'ailleurs, à part Kung Food c'est l'unique jeu
de baston sur cette console, alors ne nous
plaignons pas trop.

TRAZOM



CHEDITS: 3 2:EN RECOR

Le coup de pied haut en pleine poire! Radical contre les maux de tête!



NON

PIT FIGHTER



- De très bons zooms sur Lynx!
- Des graphismes digitalisés très bien rendus.
- Une assez bonne animation.



 Une maîtrise des coups assez difficile.
 On aurait aimé mieux au niveau des bruitages.



#### GRAPHISME

Les digitalisations des personnages sont peutêtre meilleures que celles de la version Megadrive!



#### ANIMATION

C'est assez bon dans l'ensemble, même si elle tend parfois à être un tout petit peu saccadée.



#### SON/BRUITAGE

Les musiques ne sont franchement pas terribles, de même que les bruitages.



#### MANIABILITE

A ce niveau-là, on a quand même vu mieux! La prise en main est assez ardue au départ, mais va en s'améliorant sensiblement.



# 

GOG

# **Game Gear**

# 55181(61( b11



vant toute chose, permettez-mai de vous dire que Space Invaders est certainement le plus vieux jeu vidéo apparu dans le monde, après, peut-être, un fameux jeu de tennis muni de barres verticales en guise de raquette. C'était en 1978, et il fut l'oeuvre d'un japonais, Monsieur Nishikado! A l'époque, ce fut une véritable révolution non seulement ludique, mais aussi certainement sociale. Un phénomène sans équivalent auparavant venait de voir le jour. Le jeu vidéo, tel que nous le connaissons aujourd'hui, était né! Domark, sous l'oeil attentif de Taito, nous ressort l'ancêtre sur notre Game Gear! Les nostalgiques seront certainement les plus comblés, de même que les plus jeunes, qui vont enfin voir de quoi l'histoire du jeu vidéo était faite dans le temps. Pour ce qui est du scénario, on a l'impression, là aussi, qu'on en était au début, puisque en-

core et toujours, les Extra-terrestres (qui sont mes amis, je vous le rappelle!), ont dans leur triste dessein d'envahir la Terre! Vous seul, armé de voère vaisseau supra-atomique, pouvez les envoyer paître à l'autre bout de l'univers. L'ambition des E.T. est aussi de s'emparer de vos vaches pour se noumir de leurs enzymes vitales. Si vous ne les arrêtez pas bien vite, ils risquent ensuite de "passer" aux êtres humains!





Bien que ce soit une excellente initiative de ressortir un hit qui fut le Père des Jeux Vidéo, je ne crois vraiment pas qu'il puisse faire le poids avec ce qui existe actuellement. Même s'il n'y a pas grand-chose en matière de shoot sur la Game Gear, à part Aerial Assault, Fantasy Zone, ou à la limite G-Loc, qui ne sont tout de même pas des chefsd'oeuvre, je ne pense pas que ça révolutionne le genre! On est confronté, d'emblée, au manque crucial de maniabilité et aussi au fait que le vaisseau ne peut tirer en rafales. Il est vrai qu'à l'époque, le tir automatique on ne connaissait pas! Ajoutez à cela un intérêt plus que limité

quand on voit ce qui sort actuellement, je dirai que ce jeu est, avant tout, réservé aux nostalgiques et aux collectionneurs. J'ai dit!

TRAZOM



**EDITEUR - DOMARK** 

GENRE

VIEUX SHOOT THEM UP

DIFFICULTE MUYENHE

MIVEAUX DE DIFFIGULTE :

NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2 (AVEC CABLE)

CONTINUES



Ce bon vieux Space Invaders!



Sons très inferieurs à ce qui se fait d'habi tude. A-t-on voulu reproduire ceux qui

existaient à l'époque Maniabilité loin d'être souple!

Décors trop sombres, mornes.

lls ne semblent pas avoir bougé d'un iota depuis plus de 15 longues années de bons et loyaux services.

#### ANIRATION

C'est lain d'être géniul loin de là. C'est trop terne et beaucoup trop sombre sur une si petite console.

#### ON/BRUITAGE

On retrouve encore les sempiternels "tip-tip!" ou autres "bip-bip!" du jeu qui firent su renommés lans le temps

#### *f*aniabilite

Elle n'est franchement par terrible, surtout qu'en plus, les tirs en rafales ne sont pas la!

# Game Gear

#### LA JUNGLE **EN FOUE!**

e suis persuadé que tout le monde a entendu parler, au moins une fois dans sa courte ou longue vie, des tonitruantes aventures des héros du "Livre de la jungle". Ce dessin animé, créé par Walt Disney il y a plus de dix ans, avait connu un véritable succès auprès du public, grands et petits. Aujourd'hui encore, grâce aux cassettes vidéo, des milliers de personnes peuvent découvrir ou redécouvrir cette fantastique fresque. Dans cette histoire, des personnages hauts en couleur ont vu le jour; deux d'entre eux nous intéressent plus particulièrement. Il s'agit de Baloo, l'ours débonnaire et nonchalant (un peu comme Olivier!), et Kit, une souris malicieuse et rusée (comme TSR!). Ces deux compères, malgré leur diffé-





rence de caractère, ont réussi à monter une Compagnie Aérienne qui, à travers le monde entier, dessert des dizaines de lieux, en transportant des passagers et du fret. Un jour, il leur est proposé de faire un concours où il s'agira de faire le tour du monde le plus vite possible. Le record étant détenu par Shere Khan le Tigre, un ancien ennemi commun, en 8 jours, vous avez tous compris qu'ils devaient faire moins... Avec des phases de plates-formes entrecoupées de shoot'em up à bord de leur avion, ils vont devoir se servir de leurs armes blanches (un lance-pierres

et une sorte de jokari!) pour déjouer les plans machiavéliques du tigre!

Et moi qui vous disais que cetait vraiment un jeu de platesformes! Regardez donc tout ce que vous devez faire pour acceder en haut. En



En appuyant sur "pause' durant le jeu, vous verrez le nombre de caisses réunies, ainsi que le nombre de jours qu'il vous restera pour accomplir votre tâche.

Depuis Sonic 2, on n'avait pas pu goûter à un jeu de platesformes aussi amusant. La réalisation est en tous points exceptionnelle, surtout pour ce qui est des décors qui semblent sortis tout droit du dessin animé! Le fait qu'il faille ramasser un nombre précis de caisses pour pouvoir accéder au niveau suivant est réellement une bonne chose, car cela vous fait réfléchir un tout petit peu, vous fait retour-ner sur vos pas, bref, allonge la durée de vie du soft! Quand on sait qu'il y a pas mal de salles secrètes à découvrir, on peut penser jouer un laps de temps plus que raisonnable. Talespin a également pour lui de posséder une excellente bande-son, ce qui le

conforte dans son rang de très bon jeu! Vraiment une cartouche plaisante!

TRAZOM





Au depart, vous avez le choix entre Baloo et Kit. Leur différence durant le ieu est quasiment nulle. si ce n'est leur poids qui diverge totalement! Par contre la tête d'ahuri, ils l'ont tous les deux!





C'est Walt Disney! Des graphismes somptueux, on en redemande! De belles musiques.

Plein de passages secrets! Une bonne durée de vie.



Une maniabilité parfois louche.



RADHISMES Comme je l'ai dit, c'est

véritablement le point fort de ce jeu. Ce sont certainement les plus beaux sur Game Gear!





Un bon scrolling multidirectionnel, des animations, somme toute, réussies, que demander de plus?

#### INVERWITAGES



Des musiques sublimes, et même fabuleuses en regard des bruitages qui sont moins subtils.

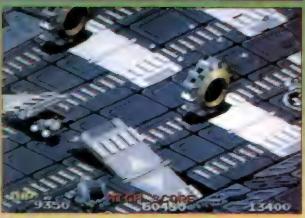
#### MANUABILITE



Par moment, il arrive que l'on soit surpris par une manoeuvre, mais c'est assez rare pour qu'on épilogue.



# Neo Geo



irez ces rouages geants qui vous écraseraient comme rien! Placez-vous au milieu du chemin si vous ne voulez pas finir comme Charlot dans "Les Temps Modernes"!

#### UN POINT DE VUE BIEN KINDIGIL!

ue dire pour vous présenter ce titre, si ce n'est qu'il fait parie de la lignée des jeux que l'on n'est pas prêt d'oublier avant bien longtemps! Désormais, et comme c'est le cas pour quelques programmes complètement déments, il y aura l'avant "View Point" et l'après "View Point"! Avec une vue en 3D isométrique munie d'un scrolling diagonal (eh oui, c'est possible!), votre seule ambition sera de rester en vie et puis, quand même, de blaster toute cette racaille d'envahisseurs qui viennent, une fois de plus, troubler notre quiétude et se mêler de nos petites guerres pépères qui pullulent à la surface de la Terre! Bon, ce n'est pas très grave, finalement, car avec tout l'armement dont vous allez disposer, les Aliens qui se sont mystérieusement mués en insectes ou autres crustacés, vont devoir subir les multiples assauts que vous allez leur infliger! Allez, courage, ils n'ont plus que quelques heures à vivre! Grâce aux petits modules qui vont se fixer à vous dès le début, et aux 3 bombes dévastatrices que vous allez pouvoir récolter, il ne devrait pas y avoir trop de problème pour arriver jusqu'au Boss du deuxième niveau! Ensuite, ça se gâte d'une façon exponentielle! Il y en a partout, de tous les côtés, et seuls, les grands joueurs comme Manu, en sortiront vivants, sans avoir 43 ou 44 crédits!! Ma bien ouais, c'est bonificatoire!









#### THE FIRE BOMB



#### THE HOMING

OMD (II)



#### HE SCHOOWIVE





Ca y est, c'est le décollage! Vous avez attaché votre ceinture de sécurité, armé votre appareil, fumé votre dernière cigarette, hu votre nier verre, mangé votre dernier couscous, voté une dernière fois...



Le monstre en forme de serpent est ranne**nt l'un des** But braux duri a il est





Tous device aussemente vous stater un chemin la grouve: il autre trei au ce austriques (dans le sou sens) pour gouvoir auveir cette grande porte codissante!



kri. I va kallen carer an ler men des recept leur nouven allen un petit aeu pius ioni es ne pas lina accalenaller



ke doss du ruveau 1 a est pas très coriace, mais il a une fricheuse tendance à vous foncer dessus! Les bombes devraient suffire a en venir a bout!



Voiri la bombe de feu en action! On distingue vaguement un poisson géant se faire griller derrière! A table!



Ces grands ressorts articules sont doues d'une animation epoustouflante! Concentrez votre tir en laissant votre doigt appuye sur le bouton, c'est radical!



Oh, te beau poisson tout bleu qui nous laisse des mines! Heureusement, j'ai mon champ protecteur...



# out d'abord, ce qu'il faut savoir, c

Tout d'abord, ce qu'il faut savoir, c'est que ce jeu n'a pas été fait par SNK, comme c'est le cas pour 85% des jeux sur Neo Geo, mais par Sammy Corporation. Et si la cartouche est restée longtemps introuvable en France, c'est que Sammy et SNK ont eu quelques différends; de ce fait, View Point n'a pu être édité qu'à 600 exemplaires, qui sont évidemment partis comme des petits pains! Mais j'apprends à l'instant, mesdaines et messieurs, que le litige vient de cesser et que, finalement, Guillemot, le distributeur officiel vient d'obtenir le droit de diffuser ce magnifique jeu! Eh oui, pour notre plus grand plaisir, on va tous pouvoir se le procurer sans aucun problème! A ce propos, nous tenons à remercier très chaleureusement nos amis d'Arkadoid qui nous ont fourni la cartouche pour que nous puissions la tester. D'ailleurs, elle est disponible chez Arkadoid!





COITEUR

SAMMY CORPORATION

GENRE • SHOOT-THEM-UP

TAILLE CARTOUCHE

74 MB

DIFFICULTE - DIFFICILE

**MIVEAUX DE DIFFICULTE** 

NOMBRE DE JOUEURS

1 DU 2 ALTERNATIVEMENT

CONTINUES

3 [+MEMORY CARD]

VII ET DISPO CHEZ ARKADOLI



Des décors absolument fa-bu-leux! Une maniabilité hors-pair qui n'est pas gênée par le scrolling en diago nal. Une originalité dans les

monstres qui semblent "faits" en 3D face pleine. Des musiques techno/rap qui arrachent vraiment un maximum! Un intérêt rare pour ce type de jour toute lu rédaction a essayé View Point!



Quelques ralentase-ments. Une très grande difficultó.



lls sont sublimes et surtout originaux: on dirait qu'ils sont en 3D face pleine!

#### ANIMATION

Tous les moestres sont extrêmement bien animés, malgré quelques petits ralentissements.

#### MANIABILITE

Elie est tout simplement purfaite: la manette semble avoir été créée pour ce jeu!

#### SON/BRUITAGES

Des musiques moitié techno, moitié rap qui tranchent; des sons viraiment: très bons, que dire de plus?





Enfin au niveau 3! A peine arrivé, on nous reçoit avec des pointes peu amicales! Gardez votre sang-froid, please!

Gardez votre





Ca y est, voilà le Boss du niveau 3! Concentrez bien votre tir et faites très attention à la chenille derrière vous

Depuis Zaxxon, aucun éditeur (merci Sammy!) n'avait exploité le système du shoot'em up en ID isométrique! Il aura done falla attendre près d'une décen-nie pour voir réaliser sur la Roils des consoles un jeu reprenant cet aspect très intéressant. Gageons que les éditeurs de tout poil sauront reprendre le flambeau pour que View Point ne demeure pas un simple feu de paille! Car il est vraiment trop fabulend Cette vus, d'ailleurs, s'accommode parfaitement avec l'ergonomie de la manette contrairement à Last Resort on à Andro Dunos. C'est un avis personnell Tout est sublime, à part les quelques raientissements qui surviennent quelquefois! Peut-être est-ce dû au fait que les musiques sont vraiment fabuleuses et qu'elles prennent trop de place mémoire? En tout cas, heureux posses-

jeurs de Non Geo. vous devez vous proor ce jeu, c'est un TRAZOM @



# VIEW POINT CONTRE

Ce sont les deux derniers shoot'em up de la Neo Geo, et il

semble donc tout à fait normal que nous les confrontions. Pourtant, on a vraiment l'impression de c'est la bataille du pot de fer contre le pot de terre! View Point est tellement impressionnant, tellement novateur, même si le premier shoot qui exploitait ce genre de vue était Zaxxon sur Colécovision (CBS) il y a près de 10 années! Eh oui, Last Resort semble dépassé sur tous les plans; celui de la musique et des bruitages; celui de la beauté: c'est Cindy Crawford face à Jackie Sardou; et enfin sur la plan de l'intérêt com-

plètement relancé par ce "re-nouveau" shoot! Le seul point fort de Last Resort, c'est les zooms. A part ça, il n'y a pas photo. View Point est véritablement géantissime!



je ne fais pratiquement jamais de tests sur Neo Geo parce que je n'aime pas beaucoup les jeux SNK. Mais là, je dois dire que j'ai vraiment craqué pour View Point, ce qui s'explique sans doute par le fait que ce jeu n'a pas été réa-lisé par SNK! View Point est un remake de Zaxxon, le légendaire jeu d'arcade de Sega. Mais attention, c'est un remake, mais c'est également une super production qui surclasse très largement son modèle. La réalisation est fabuleuse (on ne va quand même pas pinailler pour quelques petits ralentissements de temps en temps!) Un jeu comme ça ça ne se raconte pas, ça se vit! Je ne suis pas un débutant en la matière car ça fait bien des années que je casse de l'alien sur toutes les machines, mais

ce shoot them up m'a filé une sacré claque! A propos, je ne serais vraiment pas contre une bonne conversion de View Point sur Super Nintendo ou sur Megadrive.



# STOCK GAMES

44 rue de Malte 75011 paris - Tel:48.05.48.23.

METRO:REPUBLIQUE OU OBERKAMPF

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H 30 A 19 H

#### LES MEILLEURS JEUX AUX MEILLEURS PRIX

LES MI	EILL	EURS J	EU	KAUX	MEII	LLEURS		RIX
SUPER FAMICOM	NEUF	MEGADRIV	E NEUF	<del></del>		<u> </u>		
SUPER FAMICOM	1290 F	MEGADRIVE	790 F	ADDAMS FAMILY	299 F	NEO GEO + NAM 7	5	1890 F
CABLE PERITEL	149 F	CABLE PERITEL	149 F	OUT OF THIS WORLD	299 F	JOYSTICK NEO GE	0	299 F
ADAPT. UNIVERSEL	99 F	ADAPTATEUR	89 F	AMAZING TENNIS	349 F	NAM 75	800	399 F
JOY INFRAROUGE	399 F	ALIMENTATION	129 F	SUPER TENNIS	249 F	CYBER LIP	8	399 F
DYNA - 1	119 F	PRO 3	119 F	×	249 F	MAGICIAN LORD	88	449 F
CASTLEVANIA IV LEMMINGS	249 F	SONI ALIEN STORM	199 F	SUPER SOCCER			0000	
SOULBLADER	249 F	FANTASIA	199 F	ZELDA 3	249 F	BLUE'S JOURNEY	800	499 F
ACTRAISER	249 F	KID CHAMELEON	199 F	BART'S NIGHTMARE	299 F	BASEBALL STAR	8	549 F
GHOULS 'N GHOSTS	299 F	STREET OF RAGE	199 F	MICKEY'S QUEST	349 F	LEAGUE BOWLING		549 F
PRINCE OF PERSIA	349 F	TOKI	199 F	GHOULS'N GHOSTS	249 F	ALPHA MISSION II	8	549 F
SUPER PANG	399 F	WONDERBOY V 60 HZ	199 F	FINAL FIGHT	299 F	NINJA COMBAT	*	549 F
AXELAY	399 F	QUACK SHOT	199 F	ROAD RUNNER'S	349 F	BURNING FIGHT		549 F
CONTRA IV	399 F	WANI WANI WORLD	199 F	28	249 F	SENGOKU	8	599 F
PARODIUS	449 F	STRIDER	199 F	ROBOCOP 3	9 200		2000	
TORTUES NINJA IV	449 F	MONACO GP SHINOBI	199 F	CONTRA 3	299 F	FATAL FURY	8	699 F
SONIC BLASTMAN	449 F	TOE JAM AND EARL	199 F	JOE AND MAC	299 F	ROBO ARMY		799 F
OUTER WORLD	449 F	MONACO GP 2	299 F	ADV ISLAND	299 F	FOOTBALL FRENZ	Y	799 F
MICKEY'S QUEST	449 F	GREEN DOG	329 F	STREET FIGHTER II	349 F	MUTATION NATION	V §	799 F
KING OF RALLY	449 F	TAZMANIA	329 F	SUPER R-TYPE	249 F	EIGHT MAN	8	799 F
JOE AND MAC 2	449 F	MICKEY 2	329 F	88	349 F	KING OF MONSTE	RS 2	849 F
VALKEN	499 F	SONIC 2	329 F	PILOT WINGS	2 899	ART OF FIGHTING	18	999 F
STAR WARS	499 F	BATMAN RETURNS	329 F	CASTLEVANIA IV	249 F	80		
MARIO KART	499 F	THUNDER FORCE IV	399 F	DOUBLE DRAGON	249 F	SUPER SIDE KICK	8	1099 F
FATAL FURY	499 F	LAND STALKER	399 F	CDAND CHOIY	DE IEII	X D'OCCASIONS	S FN	STOCK
VOLLEY BALL II	499 F	SHINNING FORCE	399 F	2 1 1 1 1 1 1	11 13.11	A STATE OF THE STA		Total Control of the
KIKIKATAI	499 F	STREET OF RAGE 2	399 F	ECHANGEZ VO	2 JEUX	A PARTIR DE 50	900000000000000000000000000000000000000	en e
RANMA 1/2 N°2 TETRIS 2	499 F	NEO GEO		ARCARDE SYSTE	M - 1998	F JOYPAD 6 BO	MOTIL	S: 249 F
RUSHING BEAT 2	499 F	INEO GEO	NEUF	ODAND OHOL	V DE CA	DIEC IABABAA DI	CDA	MIDITO
HUMAN GP	499 F	NEO GEO	1990 F	GKAND CHUL	X DE GA	RTES JAMMA D	IDLA	MIDLES
BATMAN RETURNS	499 F	NEO GEO + 1 JEU	2450 F					
F1 EXHAUST HEAT N°2		JOYSTICK NEO GEO	390 F		40			
F1 GRAND PRIX N°2	539 F	MEMORY CARD	190 F	DIFLERARI	IAI AIA/U	HEALI MACACIN	LAZI	
BASEBALL 2020	539 F	ART OF FIGHTING	1390 F	RICHIUI	אטא אנ	ueau magasin	HU	
POP'N TWIN BEE	539 F	SUPER SIDE KICK	1390 F	000000000000000000000000000000000000000				ACCUSED STREET, STREET
STAR FOX	539 F 589 F	FATAL FURY II	1390 F	3 KUL D	AKKA.	S 75004 PARI	0_	
DEAD BANCE	589 F	VIEW POINT	1490 F		(Ba)	A		
DRAGON BALL Z N°2	308	SENGOKU II	1490 F					
	DE	COM	MAI	NDED	ESIGN	ATION OT		ZIX
NOM :	100000000000000000000000000000000000000							
ADRESSE	000000000000000000000000000000000000000	200230000000000000000000000000000000000	**************************************					
TELEPHONE	999099999999999999999999999999999999999							
CODE POSTAL :	AAAAAAAAAAAAAAA	VILLE :			AISI	DE PORT:		(a) (E)
REGLEMENT:	S	GNATURE :						
OU FOUR							}	

STOCK GAMES - 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS - TEL 48.05.48.23.

OFFRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES-PRIX REVISABLES SANS PREAVIS

CARTE BLEUE N°

EXPRESIVE

CHEQUE:

# Neo Geo





Enfin du arm "Facherot"



lci, vous pouvez
voir les 12
équipes que vous
pourrez choisir. Au
au 140
remarques
l'équipe des
Superstars qui
arbore le fameux
drapeau gris! Ca















LES TIRS AU BUTS En cas
d'égalité, dans la SNK Cup, vous
avez le choix entre des
prolongations (en fait, le
continue), ou bien la séance ô
combien stressante des tirs aux
buts. Face au but, placez la balle
dans n'importe quel endroit des
caisses. En tant que gardien, seule
la direction (et non le bouton de
tir) comptera, à condition d'agir
très promptement!

5:05



Le retourné, lorsque vous êtes devant les caisses adverses, peut s'avérer être une arme redoutable... s'il est bien exécuté et dans les angles, c'est mieux!



Et il y a même le coup-franc! Lisez les conseils inscrits à l'écran et préparez-vous à envoyer un boulet de canon mémorable!

Enfin, un superbe arrêt

du gardien!

Croyez-moi,

mieux vaut ne

pas être à sa

à celle de ses mains!

place, ou plutôt



Cette image nous présente les deux protagonistes de l'equipe des Superstars et de l'Italie qui vont s'affronter dans l'arène dans quelques instants! Regardez la mimique : "ma que, porque tou m'as fait ça, ecco!". Une faute vient d'être commise et vous criez votre douleur: "Ouïe, Aïe, j'ai mal!".



**MANIFESTER SA JOIE!** 

le ne pouvais pas ne pas vous faire admirer toutes ces belies pages d'écran qui apparaissent lorsque vous venez de marquer un but. Il y a les joueurs qui préfèrent crier leur joie auprès de leur entraîneur, d'autres, plus narcissiques, préfèrent aller voir directement les journalistes.

Ah, ces sportifs!



Joypad joypad



Des graphismes toujours aussi fabuleux sur Neo Geo! Une bande son et des digits' vocales à tomber par terre! La pluie qui intervient parfois: Great! Des zooms très fluides! Une panoplie de coups impressionnante! Une maniabilité fabu-leuse! A deux contre TSR, c'est le pied!



Quelques tout petits ralentissements quand la surface de réparation est trop encombree!

# RAPIUSMES

Les personnages sur le terrain sont superbes, sans parler des pages d'écran qui ne sont pas moins grandioses!

### 

De très faibles ralentissements de temps à autres, mais cela n'altère en rien l'animation qui demeure superbe.

MANIABILITE Rien à dire, si ce n'est que le jeu est résolument très "Arcade" et qu'avec cette manette, tout est au poil!

## SOM/BRUITAGE

Les musiques sont d'enfer et les digitalisations vocales ce que j'ai entendu de mieux depuis longtemps!



# SUPER SIDENCES

Ce sont les deux "seuls" jeux de fuchebol de la Neo Geo et je vous assure qu'ils sont impressionnants!

Même si Soccer Brawl n'est pas vraiment un jeu foot mais un sport futuriste qui s'en inspire, il possède des coups qui ressemblent quelque peu à Super SK, notamment dans la puissance des tirs: là, ça dégage des deux côtés! Super SK n'a pourtant pas de coups spéciaux ou magiques à sa disposition, et c'est tout à fait (Thierry!) normal puisque nous avons affaire à des humains, et là, je penche pour ce dernier, car plus réaliste. Au niveau du son et des bruitages, difficile de départager, bien que là aussi, je crois que Super SK l'emporte d'une courte tête, notamment pour ses musiques très "Hard" et délirantes! Pour ce qui est des coups purement footballistiques, il n'y a vraiment pas photer le dernier jeu de foot de SNK propose tout en que vous voulez! De la tête plongeante fulgurante au retourné qui

tue, en passant par la petite talonnade ou le tackle glissé, tout y est! Vous l'avez compris, mon coeur balance frénétiquement en faveur de SSK, qui devient désormais la référence en matière de football! Console dise!



Il est rare de voir, sur console, un jeu de football qui tienne la route. Hormis le Kick Off de la Super Nintendo, on ne fait rien de miraculeux dans le domaine. Il y a du bon, mais pas du très bon. Super Sidekicks fait partie de ces jeux auxquels on accroche instantané-(la comparaison est poétique!). Petit défaut du jeu, il y a des ralentissements, chose incroyable sur Neo Geo! Côté technique, on est limité, seuls deux boutons (sur quatre) servent, mais on ne s'éclate pas moins, car, en somme, l'essentiel est là. D'un niveau de difficulté tout à fait honorable seul, Super Sidekicks est un jeu dont ne se lasse pas à deux (n'est-ce pas

Trazom). Bon, je file voir View Point avant de me refaire un



did no and on Vous venez de battre l'Espagne

aux tirs au but et vous posez pour la posterite! LA DENEASE En detense nons ave: le aux ome le acide dis-a island, we come a second dedone it, as because on per to



Pour faire ce geste, il faut que la flêche bleue qui se trouve sur vous, soit pointée vers l'arrière. A ce moment, appuvez simplement sur

Sublime! Je ne pouvais pas commencer par un autre adjectif que celui-là tant le dernier produit de SNK m'a plu! Si vous êtes fan et adorateur de foot, comme moi, Linos ou bien Danbiss, vous allez certainement craquer en jouant a Super Sidekicks! Tous les coups ainsi que toutes les équipes dont vous rêviez sont présents dans la cartouche, de sorte que vous ne devriez pas vous ennuyer une seule seconde! Grâce à une excellente maniabilité, les matchs seront constamment explosifs: les tirs fusent de toutes parts, les arrêts miraculeux des gardiens succèdent aux

retournés et autres têtes plongeantes en pleine lucarne! Tout à fait Alain! C'est vraiment un jeu que vous vous devez de posséder si vous avez une Neo Geo. D'ailleurs, il y a le même en Arcade et je vous assure qu'on ne voit pas la différence! A vos manettes! TRAZOM



PARIS 75, RUE DE LA ROQUETTE 75011 Tél: 44 93 05 16

Ouvert tous les jours de 10H à 13H et de 14H à 20H sauf le dimanche

### **VELIZY VILLACOUBLAY**

CENTRE COMMERCIAL USINE CENTER Route André Citroën 78140 VELIZY - RER VELIZY ligne: C7 - Tél : 39 46 05 04 OUVERT du mercredi au vendredi de 11H à 20H le samedi et le dimanche de 10H à 20H fermé le lundi et le mardi



# LES MANETTES

SUPER JOYCARD - JB KING CAPCOM SF2 - UNIVERSAL ADAPTATOR SUPER GAME KEY - ACTION REPLAY

# SEGA

# MEGA CD 3990 F

+ 4 JEUX OFFERTS

MEGADRIVE + SONIC + 2 MANETTES 990 F

**MASTER SYSTEM 2** GAME GEAR

+SONIC

990 F

GAME GEAR seule

### LES JEUX:

KID CHAMELEON FLASHBACK . MAC DONALD'S GLOBAL GLADIATOR . TINY TOONS TURTULES IV ALISIA DRAGOON - EA HOCKEY JOHN MADDEN 93 JORDAN VS BIRD TERMINATOR, CHUCK ROCK TAZMANIA - SPEEDBALL 2 EUROPEAN CLUB SOCCER TEAM USA- SHINING FORCE GRAND SLAM - OLYMPIC GOLD MONACO G.P 2 - ALIEN 3 DRAGON FURY - TWINKLE TALE GREENDOG - BART SIMPSON ATOMIC RUNNER STREET OF RAGE 2 - ROAD RUSH 2 ECCO THE DOLPHIN - SONIC II WORLD OF ILLUSION ARIEL LA PETITE SIRENE LAND STALKER - FANTASY STAR IV CAPTAIN AMERICA AND THE AVANGERS NDIANA JONES, SHINOBI I I I POWER ATLHETE. TALES SPIN TERMINATOR 2

PRINCE OF PERSIA - FHB - DETONATOR AFTER BURNER 3 . FINAL FLIGHT THUNDERSTORM FX - WONDER DOG NOBUNANGA AND HIS NINJA FORCE

AERIAL ASSAUT - SPIDERMAN WIMBLEDON - WONDERBOY 5

### LES JEUX:

FINAL FIGHT I: (GUY) BATMAN RETURNS . ADAMS FAMILY DEAD DANCE . STARFOX EXHAUST HEAT II. NIGEL MANSELL AMAZING TENNIS . KICK BOXING BART NIGHTMARE (SIMPSONS) F NAL FANTAISY MYSTIC QUEST SUPER LEAGUE BOWLING HOOK - KING OF THE MONSTERS SUPER ALESTE PRINCE OF PERSIA STREET FIGHTER II TORTUES NINJA IV **ROBOCOP 3 - DEFENSE FORCE** SUPER MARIO KART - DRAGONS' QUEST 5 AXELAY - OLIVER & TOM - SUPER PANG DRAGONS' LAIR DEATH VALLEY RALLEY (BIP BIP) THE MAGICAL QUEST MICKEY MOUSE CAPCOM JIMMY CONNORS - STAR WARS COMBAT RIBES NHLPA HOCKEY - WING COMMANDER -FINAL FANTAISY V - TINY TOONS KENG - RANMA 1/2 II - DRAGON BALL ZZ NBA SUPER BASKET BALL -

### SUPER NINTENDO FUROPEENE

- + MARIO + 2 MANETTES
- + (SUPER GAME KEY)
- +STREET FIGHTER II

1490 F TTC

(DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

# The same of the sa

MICROGAN

Modèle 50/60 Htz Guillemot

## **NEO-GEO** 1990 F

+ NAM 1975 2490 F

### LES JEUX:

FATAL FURY - MUTATION NATION **BLUE'S JOURNEY** BURNING FIGHT - SOCCER BRAWL ALPHA MISSION II - FOOTBALL FRENZY LAST RESORT - TOP PLAYER'S GOLF NINJA COMMANDO - BASEBALL STAR II TRASH RALLY - SENGOKU II KING OF THE MONSTERS II ANDRO DUNOS - WORLD HEROES ART OF FIGHTING - JOY JOY KID LEAGUE BOWLING SUPER BASEBALL 2020 NAM 1975 - CYBER - LIP VIEW OF POINT FATAL FURY 2 SUPER SIDE KICKS 1390 F

JOYSTICKS LES SOURIS FOURNITURES AMSTRAD CPC COMPATIBLES

- STREET FIGHTER II 390 F

- LOUPE GAME GEAR 99 F - ADAPTATEUR MASTER SYSTEM/GAME GEAR 99 F - LES DEUX 149 F

> - MANETTES PRO II 99 F - MANETTES DYNA I 99 F

- BATTERIE ADAPTATEUR GAME BOY 99 F - SACOCHE GAME BOY 99 F

- ACTION REPLAY GAME BOY 290 F

- ACTION REPLAY MEGADRIVE 390 F

- ACTION REPLAY SUPER NES 390 F

JEUX SUPER NINTENDO

STREET FIGHTER II 390 F - SUPER PANG 390 F CASTLEVANIA 490 F - RPM PRO RACING 390 F ROBOCOP III 390 F - DEFENSE FORCE 390 F PRINCE OF PERSIA 490 F DEATH VALLEY RALLEY 490 F

AMAZING TENNIS 490 F - COMBAT RIBES 490 F STAR WARS 590 F

JEUX MEGADRIVE

SONIC II 349 F - JORDAN VS BIRD 349 F MONACO GP II 399 F OLYMPIC GOLD 349 F - DAVID ROBINSON 349 F

JEUX GAME GEAR 249 F

LA CARTE DE FIDELITE NE FONCTIONNE PAS AVEC LES PROMOTIONS

# **GAME BOY**

### LES JEUX:

HUDSON HAWK RETURN OF THE JOKER (BATMAN II) KICK OFF - SUPER STREET BASKETBALL BARCELONA 921 PRINCE OF PERSIA - ADVENTURE ISLAND CROCODILE TAILS ADAMS FAMILY MEGAMAN 2 NINJA BOY - MARIO LAND 2 WWF 2 - TINY TOONS

ARCADE MACHINE WDK 1990 F COMPATIBLE AVEC TOUTES CARTES JAMMA FONCTIONNE AVEC JOYSTICKS

NEO - GEO 1400 TITRES DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous au 44 93 05 16 CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois



# Neo Geo



TERRY BOGARD

Un survivant du premier Fatal Fury. Son but, decouvrir l'identite de organisareur de ce rournoi!



ANDY BOGARD

Maître es Koppou, Andy n hesitera pas un instant à transformer son frère aine en un ramassis d'os et autres choses



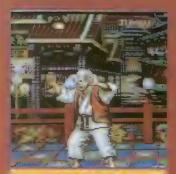
JOE HIGASHI

Le troisième guerrier que l'on retrouve après Fatal Fury, deuxième épisode. Avec lui, découvrez les miracles de la boxe thai pour des démos plutôt



**BIG BEAR** 

Originaire d'Australie, ce lutteur est sans doute celui qui frappe le plus fort. Dommage qu'il ne soit pas très rapide. C'est le Langieff de la Neo Geo



JUBEI YAMADA

Sous ces traits de petit vieillard, se cache un combattant redoutable aux techniques issues de l'aikido. Attention



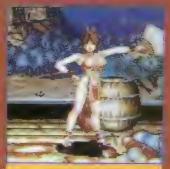
CHIN SHIN ZAN

Ce lutteur à l'aspect nonchalant est originaire d'Hong Kong. L'un de ses coups speciaux est une boule d'energie portée à bout de bras, devastatrice



KIM KAP HWAN

Vous connaissez le Taï Kwen Do, ce port coreen où les coups de pieds sont spectaculaires et destructeurs? Voici le meilleur disciple de la Coree!



**MAI SHIRANUI** 

Pas de jeu de baston sans un Shun Lil lenant du Japon, son pere est la maitre d'Andy Bogard. Avec elle, l'expression 'femme fatale' prend tout son sens.



ttendez le bon moment pour sauter, et évitez la





nutile de faire un long discours sur cette histoire. En tant que guerrier, expert du combat rapproché, vous luttez pour conquérir le titre de "Sultan du monde de la lutte". Faites votre choix entre les huit combattants au programme. Rien que ça! Face à cette dizaine d'aversaires, il va falloir faire vos preuves et montrer qu'il n'y pas meilleur que vous. Facile à dire, c'est autre chose à faire! Comme la première version du jeu, Fatal Fury 2 se joue sur deux plans, et non pas sur un plan unique comme Street Fighter 2. Tirez parti de ce mode de jeu et les victoires sont en chemin (il est cependant possible qu'elles soient retardées à cause d'éventuelles grèves ou des péages). Appelez votre petit frère et éclatezvous... On se calme, on se calme, tout ce sang, avec ces intestins sur le sol, on ne sait plus où l'on met les pieds, tiens Olivier, c'est à toi ça, c'est ton nez, ça fait désordre, je voulais dire amusez-vous!







Une les even. Fatal Futy 2 vant propose at l'apper de comme escour qui ne sont pas trop puissants (c'est là le plan louche) mais très difficiles à éviter, ainsi qu' contour















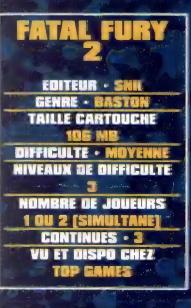














huit combattants au programme. des décors qui valent

le détour.



le prix, pour un jeu qui ressemble beaucoup au Fatal Fury I. on prend les mêmes et on recommence?

# RAPHISME

Les décors font preuve de recherche, et les programmeurs ont essayé de restituer l'ambiance propre à chaque pays.

# AMINATION

Les ralentissements existent, comme sur View Point ou Super Sidekicks. c'est dommage, mais ça ne gâche rien.

Impact des coups, voix digit, cris des combattants... rien ne manque et tout est bon. L'ambiance sonore est indéniable.

# MANIABILITE

Les coups spéciaux sont délicats à exécuter, au début. Après une dizaine de parties, on enchaîne tous les coups avec rapidité et attention les yeux!

# FACE FATAL FURY 2

On n'étonnera personne

en disant que Fatal Fury 2 est meilleur que son

illustre prédécesseur. L'avantage de cette seconde version. c'est qu'elle ne propose pas au joueur trois combattants, mais huit. Les ralentissements se font peut-être plus sentir que dans

le premier Fatal Fury, mais rien de dramatique, ce qui me fait me demander pourquoi j'en parle? Cependant, Fatal Fury 2 reste, en grande partie, identique à Fatal Fury; les lègères améliorations techniques (décors ou sons) valent-elles la peine de dépenser une somme considérable pour se

> retrouver en somme devant un soft loin d'être une révolution? A.vous de juger, votre compte en banque étant peutêtre celui qui aura le dernier





Avant toute chose, il faut que vous sachiez que la cartouche fait 106 Mb de mémoire, plus que Art of Fighting qui en faisait 102! Cela vous donne un repère pour mesu-rer à quel point les musiques et les graphismes ont été travaillés. D'ailleurs, c'est ce qui tranche le plus dans ce pro-gramme: les décors de fond sont absolument hallucinants de finesse et de détails. Voyager à travers tous les pays avec un paysage pareil, on en redemande! Pour ce qui est du combat pur, là aussi, on est comblés! Les personnages, beaucoup plus nombreux que dans Fatal Fury, ont chacun leurs propres coups encore plus dévastateurs que jamais. Et même s'ils ne s'exécutent pas très facilement, en parti-culier les coups spéciaux, il n'en reste pas moins qu'ils sont très bien trouvés et ajoutent incontestablement un

"plus"indispensable. Par rapport au premier épisode, il n'y a pas photo, le deuxième volet est largement mieux, bien que quelques malen-contreux ralentissements surviennent parfois. En tout cas, c'est le top en matière de bas-



par la joie la plus totale, lorsque l'on se fait une partie de Fatal Fury 2. Trazom n'est d'ailleurs pas encore redescendu. On sent les 106 mégas! Le problème se pose en ces termes: vous possédez Fatal Fury premier épisode, le jeu vaut-il vraiment la peine (surtout vu son prix), vous avez la Neo Geo, mais pas de FFI, alors precipitez-vous, cassez votre tirelire! AHL a raison, si l'on compare cette séquelle au premier volet du jeu, les innovations se font désirer. Pourtant, les coups sont géniaux, les décors superbes et les combattants types et suffisamment différents (même si le jeu reprend les trois combattants de FFI). La Neo Geo est décidément

la console "grand spectacle", ainsi que la console "grand budget".

T.S.R.



# LE BASILEI



EN VENTE CHAQUE MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX 25<sup>f</sup>

# Super Famicom

# J'AURAIS VOULU ETRE UN REMARARD!

Voilà Starfox: des explosions, des structures gigantesques en 3D pleine, des couleurs, des ennemis qui vous foncen dessus et vous dans votre Arwing, prêt i bousiller tout le système solaire de Lylat

'est l'effervescence au QG de la Silver Force (enterré sur la planète Corneria) car une guerre spatiale s'annonce. Et même si les soldats de la Silver Force sont des marionnettes ridicules qui ne font même pas peur à ma petite cousine, ca va chauffer les marrons, je vous le dis! Le chef des marionnettes s'appelle Fox Mac Cloud, disons que c'est le chef de l'escadrille chargée d'infiltrer les forces ennemies.

Le Big Boss surveille si tout se passe bien dans son bunker, c'est normal, c'est le boss des marionnettes! Mac Cloud est un renard en peluche mais qui est capable de voler en intercepteur galactique, allez savoir comment! Vous dirigez ce vaisseau que l'on appelle communément un Arwing. Ce zing ressemble à un FI 17 pour ceux qui connaissent, ou à un oiseau métallique pour les autres. Il peut voler (c'est heureux) et tirer sur tout ce qui bouge devant lui; et devant lui, il y a des planètes envahies, des zones de l'espace pleines d'avant—postes ennemis, sans parler des passages de météroites qui donnent des cheveux blancs! Des stages en 3D pleine (cf l'encart sur la 3D dans Starfox quelque part dans ce test) l'attendent donc pour un shoot—them—up révolutionnaire sur Supèr Famicom,

puisque c'est le premier jeu à utiliser un coprocesseur Super FX (cf l'encart correspondant, merci pour le jeu de piste!). Chaque stage se termine, bien évidemment, par un boss qui surprend toujours par son originalité: ça tourne, ça yous passe au-dessus et ça se transforme; un vrai régal! Le but de Starfox est sans équivoque: vous partez d'un point A, la planète Cornerla en l'occurrence, et vous devez atteindre un point B, Venom, situé cinq ou six stages plus

loin, selon le niveau de difficulté choisi (qui vous

fait prendre des chemins différents). Vous défiez donc l'Empereur

Andorf qui a des vues sur votre système solaire, Lylat. Pour cela, trois potes vous accompagnent: Slippy Toad la grenouille, Peppy Hare le lapin et Falco Lombardi le faucon. Ne croyez qu'ils ne feront que tapisserie. Vous les verrez évoluer autour de vous lors des combats et devrez même leur venir en aide en tirant sur leur éventuel poursuivant. Un système de dialogue vous permet de garder le contact avec eux. Allez les peluches, sus à l'ennemi!











# LE MODE TRAINING

Vous pouvez jouer en mode entraînement, histoire de vous faire la main comme on dit! Vous devrez passer à travers le plus de cercles sans en louper (sous peine de voir votre compteur de passages retomber à un comme ici) comme dans Pilotwings, puis voler en formation avec vos trois coequipiers, en essayant de suivre rigoureusement leurs mouvements.



# TIPS... TIPS... TIPS

Lorsque vous rencontrez ce genre de cercle composé de trois triangles qui clignotent, ne passez pas à travers bêtement. Tirez sur les trois triangles et engouffrez-v ous alors au milieu de ceux-ci, vous aurez gagné une vie.



LE PERSONNAGE DE STARFOX QUE PERSONNE N'A ENCORE VU! Lorsque vous abattez un vaisseau ennemi, il se peut que vous voyiez passer très furtivement le pilote éjecte du vaisseau. Ce crapaud bleu etait un pilote ennemi lorsque les fins limiers de Joypad l'on prit en photo alors qu'il passait tout près en zoom de votre cokpit.







# **QUELQUES ENNEMIS DE STARFOX**

# **VOYAGE JUSQU'A VENOM**

### LA CARTE DIL SYSTEME DE LYLAT

Il y a trois chemins pour arriver à Venom en partant de la planète Corneria, ces trois chemins représentant chacun un niveau de difficulté. Chaque monde constitue un stage sur la surface d'une planète ou dans l'espace.

Votre premier contact avec des champs d'astéroïdes, autrement dit une traversée d'un espace infesté de caillasses et d'ennemis vous bombardant.



C'est votre planète mère, celle qui est menacée par les forces de l'Empereur Andross (c'est fort de fruit!) qui se trouve lui-même sur Venom. Ce stage se déroule à la surface de la planète.





# L'ULTIME COMBAT

La planète Venom n'est pas, comme on pourrait le croire, le dernier monde puisqu'un stage 6 vous attend et vous confronte au Boss ultime, l'Empereur Andorf en pleine forme!





### Sur cette énorme météorite, vous trouverez des araignées mécaniques géantes et un hoss rebondissant!

Deux satges en un avec le survol de la planète, ponctué par un premier Boss et une séquence de rase-motte à la surface avec des effets 3D délirants (les polygones pleuvent!) et un second boss.

# SPACE ARMADA

Comme son nom l'indique, ce stage vous fait traverser à nouveau l'espace truffe de gros vaisseaux ennemis et de galeries étroites à traverser.

# **3D PLEINE ET MAPPING**

ENFIN SUR FAMICOM
Depuis toujours, les jeux vidéos ont tenté d'approcher la réalité. Un seul mot résume cet entêtement des programeurs: la 3D! Depuis les premiers pas avec Asteroid en 79 dans lequel la 3D n'était que "fil de fer" (on ne distinguait que les arêtes des objets géométriquement simplifiés,) jusqu'aux premiers balbutiements avec les simulateurs de vols à la Flight Simulator dans les années 80, en passant par la fausse 3D de tous les jeux de courses en arcade, sur micro puis sur console (on fait dérouler des bandes dans un plan), nous voici arrivés aux années 90. La 3D pleine, de bonne qualité, est arrivée depuis pas mal de temps sur les micro 16 bits (Starglider par exemple ou Falcon) et, récemment, le mapping a fait son apparition dans les jeux PC. La 3D pleine permet de remplir la 30 "fil de fer" d'antan en prenant des couleurs adéquates. Selon la puissance de la machine, on peut obtenir un réalisme déjà intéressant, mais cela reste des formes géométriques froides. Sur console, l'utilisation de la 3D pleine faisait cruellement défaut à cause du manque de puissance des machines. Les calculs mathématiques prennent, en effet, un temps considérable au processeur central. Le mapping est la dernière trouvaille et permet de remplir les formes géométriques par des motifs réalistes, sans pour cela ralentir l'animation des objets 3D. Les dernières simulations sur PC utilisent cela avec succès. Le Super Fx permet de gérer totalement et sans ralentissement la 3D pleine et peut utiliser le mapping, à condition de ne pas trop en abuser. Dans Starfox, c'est surtout l'aspect 3D pleine qui prime, avec une fluidité rare et des effets étourdissants. Le mapping n'intervient, dans ce jeu, que dans le fait où certaines structures ont des aspects différents (métal, verre et autre) et lors du dernier stage, lorsque l'on voit Andorf sur les différentes faces du cube qui tourne dans tous les sens.

Quelle que soit la vue du jeu (dans l'espace ou à la surface d'une planète), les commandes sont toujours les mêmes et peuvent être paramétrées de quatre manières en début de jeu (les six boutons du paddle servent).



ez un curseur de cer dans l'une des



En appuyant sur le bouton adéquat, vous pouvez accélérer pendant quelques secondes et voir votre Arwing s'enfoncer vers l'avant. Utile pour passer certains obstacles.



# LE TIR NORMAL Le tir normal est à utiliser

FREINAGE

De la même manière que pour l'accélération (sauf qu'il

faut appuyer sur un autre bouton), vous pouvez freiner et voir votre valsseau se

rapprocher vers vous pendant

quelques secondes. La jauge en bas, à droite, vous indique si vous pouvez

utiliser ces deux modes.

tout le temps, auto-fire bienvenu! Vous pourrez obtenir un double tir et même un double tir hyper puissant.



### LA BOMBE NOVA

Le quatrième bouton vous sert à balancer une bombe qui illumine tout l'écran et blaste tout ce qui s'y trouve. Quantité limitée, mais récupérable pendant le ieu.

### **ET LES BOUTONS** Let R?

Pas de panique, ils servent aussi à quelque chose! Ils vous permettent de voler en placant votre Arwing en position laterale, à gauche ou à droite. Combine aux curseurs de deplacement, vous pourrez réaliser de superbes figures, des loopings a 360 par exemple.





# LES DIFFERENTES VUES RENCONTREES



# EN SURFACE DE PLANETES

Le rase-motte est de mise et le slalom entre les structures 3D obligatoire.







# DANS L'ESPACE

Quelle que soit la zone traversée (astéroïdes ou approche d'une planète), vous pouvez passer de la vue de derrière le vaisseau, en vue de l'intéfieur du cockpit avec le viseur. Il suffit d'appuyer sur Select et le tour est joué, grâce à un petit zoom qui vous fait apercevoir votre cokpit.

# SECUENCE







LA PLANETE VENOM Le cinquième stage (que l'on pourrait prendre pour le dernier sur la carte des mondes) consiste en deux niveaux, l'un en approche de la planète et l'autre à la surface. Voici quelques clichés de la deuxième partie, qui reprend un peu tout ce qui a été rencontré auparavant, mais dans des effets techniques ahuzissants. Les blocs vous tombent dessus aleatoirement, les pylones que vous évitez reviennent à l'assaut par-dessus votre course, l'horreur!

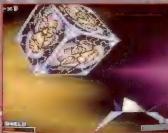




Vous venez de vous débarrasser des deux boss de la planète Venom mais ce n'est pas fini! Vous foncez vers un curioux dome dans lequel vous vous engouffrez et découvrez un spectacle plutôt psychedélique. L'empereur feralt-il des raves?







LES TROIS FORMES DU BOSS FINAL Et voici Andorf, la forme monstrueuse de l'Empereur qui veut tant de mal à votre planète. Il vous aspire puis regrache des tonnes de tuiles avant d'exploser et de laisser apparaître ce cube "mappe" à l'image de l'Empereur.

Dépéchez—vous alors de le détruire car le cube reprend vite sa forme de tête.







Ca y est, le complexe ennemi est en train de sauter, vous avez vécu Andorf et vous prenez la poudre d'escampette. Vous voilà redevenu solitaire? Mais non, vos coéquipiers (s'ils ont survécu au carnage) vous rejoignent et le groupe s'éloigne vers de nouvelles aventures, snif c'est beau!

# 

(Ou: c'est la dernière fois qu'on vous en parfe!)

(Our c'est la dernière fois qu'on vous en parlet)

Comment ne pas vous causer à nouveau de ce petit machin électronique qui révelutionne un peu plus le monde des juux sur console! Un test de Starfon sans les petites précisions sur le Super FX, c'est comme un libraire sans Joypad ou un Trazom sans Senna... Je vous rappelle donc que l'on peut rajouter pas mal de choses dans une carteuche, sans que vous vous aperceviez de quoi que ce soit. On peut doubler la mémoire du jeu (comme Street Fighter II et ses 16 MB), ajouter une pile de sauvegarde (Zelda et Cie), des nouveaux systèmes comme fes roms rapides ou les DSP et, austi, des ceprocesseurs comme le Super FX, la dernière trouvaille des chercheurs de chez Nintends. Comme son nom de coprocesseur l'indique, le FX (appelez moi Super!) a pour rôle essentiel de décharger le coprocesseur principal de la Super Famicom, d'un certains nombres d'opérations. Non seulement le Super FX permet une multitude d'effets inédits mais, en plus, il permet au processeur central de ne s'occuper que de son travail, et évite aimi tout ralentissement parasite en ce qui concerne la gestion des objets 3D. Pour vous donner un exemple, une opération graphique qui prenait sept cycles au processeur central, ne prendra plus qu'un cycle avec le FX. De plus, les objets 3D sont de vrais polygones pouvant tourner sur trois axes et non plus en fausse 3D, grâce à des effets de sprites. Même si l'on ne voit, en général, que les faces visibles des objets du effets de sprites. Même si l'on ne voit, en général, que les faces visibles des objets du décur du des sprites, le Super FX calculera la position de toutes les arrêtes des faces. Cela permettra un gain de mémoire, puisque les programmeurs n'auront plus qu'à entrer les coordonnées d'un objet pour que le FX l'anime. Grâce au FX, tous les objets polygonaux pourront être, de plus, zoomés dans tous les sens et les ombres de ceux-ci apparaîtront sans problème. Merci Monsieur FX!





L'animation, purée!

Les graphismes, hou

La 3D, mince!

Starfox, ['achete!



 Même s'il est de luxe, Starfox est un shoot-them-up.



GRAPHISME

Des polygones dans tous les sens, mais des décors de fonds superbes et une grande variété de ces graphismes polygonaux.



La perfection! Celui qui trouve des ralentissements, des cligotements ou encore des scintillements, gagne un paquebot et trois cacahuètes!

### 5**U**R

Des bruitages excellents et une bande son dont on se rappelle les thèmes, mais rien de révolutionnaire.

### MANIABILITE

Même si la précision n'est pas aussi optimale qu'on pourait le penser, le vaisseau Arwing est parfaitement maniable.

GLOBAL 93%

# LES BOSS SUR LE CHEMIN DE VENOM



STAGE 1

Le monstre vous passe d'abord par-dessus et vous avez intérêt à voler en rase-motte forsque vous voyez son ombre gigantesque sur le sol. Pour en venir à bout, il faut viser les structures externes qui se détacheront au fur et à mesure, avant de tirer dans le corps héhafi



Fon - Francisco



Miz 2

Paus derraire Rade (tisker ) sant fire (tim, tes peuts (osanges qu cliquotent, et sementent quant de liquotent). STAGE 5 (DEUXIEME PARTIE) Vous trouverez cette sauterelle métallique sur la surfare de Venem. Collo-ci va dans le fond de l'égran et revient à la charge en colle-ci va dans le fond de l'égran et revient à la charge en colle-ci va dans un superbe effet de zoom 3De-Passez entre ses pattes.





STAGE 6
Le Boss final
vous crache à

STAGE 4
Cette araignée cautomatisée danse devant vous et s'élève dans les airs en soucoupe volante qui crache

des flam







PARMERE
PARTIE)
Vous rencontrez
cas trois de la
planète Venom.
Attention, ils
peuvent se lier et
former un serpent.

Starfox crée un double événement: c'est le premier jeu utilisant le Super FX et, aussi, c'est le premier shoot them up de Nintendo! En ce qui concerne le Super FX, la démonstration est concluante et il est clair que ce composant miracle peut permettre la réalisation d'un nouveau style de jeu sur la Super Nintendo. Même s'il présente quelques défauts, comme un certain manque de précision au niveau du tir, Starfox est un jeu impressionnant et on peut imaginer le parti que pourrait tirer de ce composant des éditeurs plus expérimentés dans le domaine des shoot them up comme Konami ou d'autres orientés vers les courses automobiles. Cela dit, si Starfox est un bon jeu tout à fait convaincant sur le plan technique, ce n'est quand même pas un chef d'oeuvre. En effet, on ne

retrouve pas la profondeur de jeu à laquelle les équipes de programmeurs de Nintendo nous ont habitués. Il faut reconnaître que le genre a ses limitations, mais je préfère quand même des jeux comme Pilotwings ou F



On peut dire qu'on l'attendait cette cartouche et l'on n'est pas décul Le résultat est impressionnant, pour peu que l'on se donne la peine d'aller suffisamment loin (en général, pour 600 balles, on se donne la peine!) Les plus réti-cents adversaires des shootthem-up risquent de se laisser prendre par le charme de ce jeu magique, dans l'état actuel de nos connaissances sur console. L'arrivée de la vraie 3D sur Super Famicom bouleverse nos habitudes de jeu. Sur grand ecran, la musique à fond et après un quart d'heure de jeu, on se prend à gigoter dans le sens des mouvements du vaisseau, les mains crispées sur le paddle. Le réalisme est total (même si ça reste bien géométrique) et la fluidité impressionnante. Deux critiques quand même: les tirs ne sont pas des plus précis (j'en veux pour preuve l'utilisation de triangles et non de traits pour les tirs) et le jeu n'est pas d'une originalité démesurée (c'est un shoot-them-up). D'où la note qui représente aussi, je le rappelle, l'intérêt ludi-

que et pas seulement les qualités techniques révolutionnaires de Star-

OLIVIER @



# Super Famicom

# SUPER BIKURIMERDE !

es forces du mal ont de nouveau sévi sur notre mère la Terre, et les humains, comme toujours, se retrouvent dans le pétrin jusqu'au cou, incapables de réagir face à l'ennemi maléfique. Le Royaume où vous vivez et qui règne en paix depuis des lustres est d'ailleurs entre leurs sales pattes. Oh!

Pas besoin de faire un dessin pour comprendre leur triste

dessein! Non messire, mais peut-être faudra-t-il employer la force pour qu'ils virent! Allons allons, gentilhommes, cessez ce cinéma ou bien je m'en irai par là! Il faut, illico presto, sur le champ, tout de suite, maintenant, prévenir le héros qui fut pour nous d'un si vif allant! Certes, certes, nous allons y réflechir! Mais nous allons nous faire occire! T'as raison Léon, compte là-dessus et bois de l'eau. Avec Bikuriman, ça va être du gâteau. Pour sûr, nous allons leur mettre une raclée! A condition d'être en bonne santé. N'ayez crainte il l'est! Il n'a plus ses dents de lait! Sus à l'ennemi! Et qu'on en fasse du salami! Eh oui, Larry!

# SUPER BIKURIMAN

Cela fait très longtemps que je n'avais pas mis une note aussi faible. Et croyezmo, c'est amplement fastfie et merité. Rien n'est intéressant, ou encore, tout est raté. Des coups trop peu

tout est raté. Des coups trop peu nombreux à l'animation minable, jusqu'à l'intérêt nul, en passant par des bruitages vraiment pourris, vous comprendrez pourquoi je n'ai pas vraiment envie de m'étendre sur cette pure médiocrité d'anthologie. C'est tout simplement une cartouche à éviter absolument!



Le coup de genou aussi est une arme redoutable.

Accroupi, vous a hésiterez pas tule per votre adversaire dans les tibias!

PHOLEN SERVICIONES DE LA COMPANION DE LA COMPANION

# SUPER BIKURIMAN

EDITEUR - INTERBEC GENRE - BEATEM UP

TAILLE CARTOUCHE

OIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 5
NOMBRE DE JOUEURS • 1

OU 2 SIMULTANE

CONTINUES



Les décors de fond.
 Des sprites bien dessinés.



 Les animations assez médiocres.

II n'y a que deux coups et demi. C'est baclé.

 Les musiques et les sons sont médiocres.



# GRAPHISMES

Il n'y a vraiment que ça de bien. C'est valable aussi bien pour les sprites que pour les décors.



cade, ce qui par contre, vous en conviendrez, est très aisé pour se battre!

# MANIABILITÉ

On a l'impression que les coups arrivent à retardement par rapport au moment où on les donne. Non, ce n'est pas une impression!

# SON/BRUITAGE

Cela vaut tout juste la moyenne, et encore, je suis généreux sur ce coup-la.



# Super Famicom Le Jeu Au Nitaro est

# LE JEU AUX 10 000 BOSS!

nitaro est un petit mec sympa et prêt à aider son prochain. ça tombe bien car son prochain a énormément besoin de ses services, si l'on en croit la missive tout droit tombée de l'espace et directement arrivée dans le petite boîte aux lettres du héros. Une jeune fille du futur a, en effet, écrit une petite lettre à Onitaro sur les conseils de son vieux père. La lettre arrive donc du futur et le héros apprend qu'un phénomène étrange risque d'arriver en juillet 1999. Ce

ça calme! Le problème est que le jeu débute justement le 1er juillet 1999, la lettre n'a pas été envoyée à temps, une bavure temporelle, en fait! Cela fait donc une belle jambe à Onitaro qui va devoir, comme l'annonçait gentiment la lettre, se taper tous les ennemis monstrueux lancés par les forces du mal sur le pays. Vous guidez le petit héros dans un jeu d'action pure et dure, dans lequel tous les ennemis font penser à des boss de fin. En vue de profil et à scrolling multidirectionnel (le plus souvent horizontal), le jeu vous

phénomène s'appelle destruction massive du pays,

Sur fond de ciel en dégradé de montagnes, vous rencontrez ce boss qui crache des flammes. Ce visage énorme n'est pas le seul sprite de cette taille, il y en a des tonnes au cours du jeu.

Frankenstein se lève de son linceul et vous accueille à bras largement ouverts. Mais vous ne vous laissez pas impressionner. Le monstre s'écroule donc et brûle après une lutte acharnée contre vous. Mais ne vous sauvez pas, ce n'est pas fini! Frankenstein se relève en piteux état, mais à nouveau prêt pour combattre. propose une suite de combats qui vous font rencontrer à chaque instant des situations nouvelles. Le principe, pour s'en sortir, est de trouver chaque fois le point faible de son ennemi du moment, ce qui n'est pas chose aisée, même quand on s'appelle Onitaro.







Immédiatement, ce jeu interpelle le joueur et deux titres lui viennent alors à l'esprit: Goemon Fight et Stra-nge Zone, qui . Ils sont, en effet,

tous trois des jeux d'action se déroulant dans l'univers des traditions japonaises et ils peuvent se jouer à deux simultanement. Mais en jouant, vous vous dites "hey, zy-av il est de la mort ce jeu!" et même si les graphismes sont étranges (le style jap' c'est chacun son truc), on ne peut nier leur richesse en couleur. Pour l'animation, c'est du tout kiff (comprenez que ça en jette pas mal), et les sons, ben on sent que Goemon fight est passe par là. Très difficile, ce jeu vous tiendra en haleine plus d'un après-midi, pour peu que vous aimiez diriger un heros laid, car il faut dire que sa coupe de cheveux est aussi esthétique qu'un pancéas de brebis sur une nappe propre! (oui, je dis ça mais si c'e st la mode demain, je GREG suis mal!)

Un jeu bizarre que ce Kitaro Adventure car il nous met au pied du mur en ce qui concerne nos réflexes et nos capacités de jouer. On se trouve face à un jeu très difficile, tant mieux pour la durée de vie! C'en est même déroutant car on a l'impression de jouer à un jeu dans lequel tous les ennemis sont des boss de fin. Les niveaux sont très courts mais intenses. Sans être fabuleux, Kitaro pourra intéresser les vrais champions du joypad. De plus,

les graphismes et l'animation sont fantastiques. Chaque situation vous met en face d'un nouveau problème qu'il faut résoudre rapidement avec vitesse d'esprit et timing. On a bien aimé à Joypad (pour ceux qui ont passé le premier stage!) OLIVIER





EDITEUR - BANDAI MACHINE . JAPONAISE

GENRE . ACTION

TAILLE CARTOUCHE 8 MB

DIFFICULTE · DIFFICILE NIVEAU DE DIFFICULTE - 1 NOMBRE DE JOUEURS • 1

00 2

CONTINUES . MITMIS



- Des graphismes som ptueux, hyper colore: bien qu'enfantins.
- Un nouveau genre de jeu d'action pure et



Un peu trop dur là!



# GRAPHISMES

Même s'ils sont un peu enfantins et grossiers, ils ne perdent rien en couleurs, en variété ou en clarte.



# ANIMATION

Pas un pet de ralentissement ni de clignotement. Et pourtant, ils sont gros les sprites, enormes même!



### MANIABILITÉ

La difficulté et l'impossibilité de tirer en diagonale rendent la jouabilité peu probante (ça reste potable quand même)



# SON/BRUITAGE

Des thèmes musicaux et des sons de très bonne facture.





# Super Famicom



Minimur la parapactive va da lans-citée un mélange de parspactive cara-lière et de 30. Et même si les décors sont quelque pou arides, ils restent colorés et assur réalistes dans lores ani

# A DONF LES MELLEGAS (A FOND LES GAMELLES)

e champiorinat du monde de Formula I vient de reprendre et ce jeu tombe à point nommé pour tous les petits Senna en culotte courte qui commençalent à s'ennuyer sur Super Famicom. Les développeurs de Exhaust Heat ont bien travaillé et nous proposent une nouvelle version recarossée de leur premier hit. Toujours en plein dans la simulation de courses de bolides, Exhaust Heat II nous transporte dans un univers miréaliste, mi-imaginaire avec des circuits issus de l'imagination (fertile) des concepteurs, mais aussi les 16 circuits du championnat du monde, Tout



Le mode reverse veut dire que vous vous êtes complètement youré de sens. Résultat: les bolides adverses vous foncent dessus en tentant vainement de vous éviter.

commence en groupe C avec huit premiers circuits pour vous faire la main. Vous poursuivez, ensuite, avec la Formule 3000 et ses huit nouveaux circuita avant de vous taper les 16 circuits de la saison de Formule 1. Pour passer d'un groupe à l'autre (de la F3000 à la FI for exemple), vous devez avoir termine

vainqueur à tous les circuits du groupe, facile! Vous pouvez customiser vouré

bolide selon le fric récolté lors des courses. Les courses sont d'ailleurs payantes mais proposent des prix en argent aux six premiers. Étes-vous maini-

# 

# F 1 EXHAUST HEAT II

# F 1 EXHAUST HEAT

Pas difficile comme choix de face à face! Les deux jeux se rejoi-

gnent par le fait qu'ils ont été programmés par la même équipe et qu'ils vous font participer à des courses de formule 1. Mais c'est bien là les seules similitudes, car on passe de la nuit au jour avec Exhaust Heat II. Le premier volet n'était pas très beau, ralentissait, n'était pas très prenant à la longue: bref, il manquait quelque chose à ce jeu pourtant. atticant of techniquement sympathique. Ce quelque chose, nous l'avons dans Exhaust Heat II mais au centuple. Les voitures sont grandes, les bas côtés sont toujours aussi

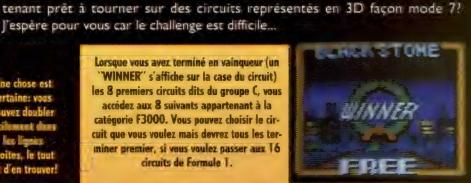
arides mais bien plus colorés et bien mieux minds Li vitesse est auc 111 34 54 vroiment au rendezvous et, surtout, le challenge nous faic baver et souffrir comme des damnés du volant, ce qui n'était pas le cas du premier jeu. Mon

choix est fait!

Une chose est cortaine: yous pouvez doubler المنال إستسناد for linear dreites, le tout est d'en trouver!

Lorsque vous avez terminé en vainqueur (un WINNER' s'affiche sur la case du circuit) les 8 premiers circuits dits du groupe C. vous accédez aux 8 suivants appartenant à la catégorie F3000. Vous pouvez choisir le circuit que vous voulez mais devrez tous les terminer premier, si vous voulez passer aux 16 circuits de Formule 1.

l'espère pour vous car le challenge est difficile...



Un circuit urbain en conduite de nuit qui ne pause pas véritablement de problème, à part les trois virages à angle droit. Pour s'entraîner à la Formule 3000.







fine of his many, the corpor part years their soft made, in in the property of the second page of the contract of the c san Inglepes 3 (15) and a promoted service of a particle o



Le coci Viiii printe l'alcact limilation de Exhaust Heat, vous gommez tous les uerauts, vous ajoutez une technique graphique à la F-Zero, vous y ajoutez un petit coprocesseur pour la 3D et une pointe de 30 circuits (dont 16 circuits du championnat

du monde de FI) et vous avez Exhaust Heat II. La vitesse et le plaisir ludique qui manquaient tant au premier volet, explosent dans cette cartourlie enforce C'est beau et de Mais e plus experient d'est prenant à mort, on n'arrête jamais! C'est du F-Zero version championnat du monde de Formule I, vous imaginez? Le jeu est, de plus, assez long et difficile pour vous occuper pendant de longs jours. Qui que vous soyez, achetez-le! OLIVIER

Si vous êces du genre fracaisé de la tête et que la vitesse est un des points essentiels de votre sie, alors é n'y a pas à tergiverser, il n'y a pas à hésiter, El Exhaust Heat il est le jeu qu'il vous faut. Plus rapide que tout ce qu'on a vu jusqu'à présent dans le demaine,

cette alnulation de course automobile est véritablement une des meilleures courses qui solt. Le fait de pourveir en fonction de voire saison et de votre position au classement général, changer de voiture et arriver ainsi jusqu'à une saison de Formule Un est un élément très positif dans ce titre qui motive comme jumais. Bien que de petite taille par rapport au circuit, en prendra plaisir à jeuer à F1 Exhaust Heat II. un vrai et bon plaisir.





# COMMENT S'EQUIPER?

ERUIP

Visus défeutes à zéro mais vous gagnes rapidoment de l'argest pressus plaçant deus les six promiers de chaque course. Grice l'art arguet, vous pouvez aller au labo et acheter des sou-mes (guipements pour autre balide. Vous estaurnes encoite au mons Set t'he et decidiones le abous le plus performant au riceau (timent férsion austeus alles mont et amilies).



# ie et primt

1 •Vollà ce que vous remarquez quand vous détaillez le plan d'un circuit (ici, Sunset Horizon): un tournant en tôte d'épingle. Dans la réalité, vous vous retrouvez avec l'un des passages les plus délicats car il vous fait faire une rotation de 180 à pleine vitesse et dans un espace réduit. A vous de bien appréhender la chose en utilisant le dérapage.

2 • Autre passage très délicat: les tournants à angle droit. Vous en trouvez, ici, six de suite! Mais il y a un excellent moyen de passer ces tournants: exécutez un tout droit en frôlant le premier coin d'angle et faites de même avec le tournant suivant. Avec de l'habitude, vous passerez à toute vitesse et sans ralentir, comme s'il s'agissait d'une ligne droite! (cf le cliché)

# FI EXHAUST

EDITEUR - SETA GENRE .

SIMULATION DE PI

TAILLE CARTOUCHE . 8 MB

NOMBRE DE NIVEAUX- 30 DIFFICULTE . DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1 NOMBRE DE JOUEURS

CONTINUES .

SAUVEGARDES



- Une conduite mi-realiste, m delire mais 100% maniable. Une animation 3D et utili-
- sant le mode 7 à tomber par denne.
- Un challenge passionnant pour une durée de vie quasi-illimitée.



C'est de la course de bagnoles...



# GRAPHISMES

De superbes couleurs, des décors réussis, mais l'animation 3D mode 7 reduit les bascôtés à une sorte de bouillie de pixel pas tres realiste.



### ANIMATION

Le top du top de la creme de la vitesse 3D! Et pas un poil de microbe de ralentissement.



# MANIABILITE

Une prise en main très facile et intuitive. Une bonne gestion des choix de tours, de circuits et d'ameliorations techniques. La conduite est aisee.



# SOM/BRUITAGE

Les musiques d'introduction sont genialissimes (tres techno) mais sont absentes pendant les courses. Bilanc un bruit de continu de moteur sature, facon moustique.



# Super famicom the fauntingue of the super famicom the faunt super super

atman Returns n'en est pas à sa première adaptation sur console, mais cette fois-ci, le film n'est plus un vil prétexte et l'on ne rigole plus; remarquez, rares sont ceux qui ont rigolé en voyant le film, mais le jeu est, en fait, une très bonne adap-

tation de ce que l'on a pu voir sur nos grands écrans, il n'y pasencore si longtemps. Le Joker ayant été exterminé à la fin du premier Batman, il fallait que les créateurs du jeu nous trouvent un autre méchant! Et, miracle des miracles (à prononcer en coeur par toute la famille) mous

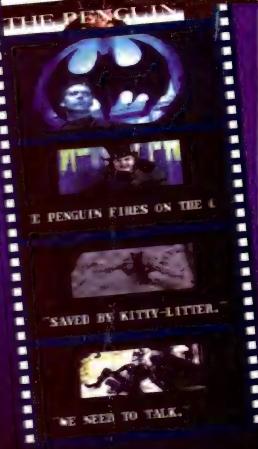
voici avec un méchant, le Pingouin et UNE méchante-qui-en-fait-n'en-est-pas-vraiment-une, oui, c'est bien elle, la belle

Pfeiffer, Catwoman! Le Pingouin trame encore un sombre complot visant à discréditer Batman aux yeux des habitants de Gotham. Ce n'est peutêtre pas original, mais c'est très vexant pour Batman qui se lance dans une lutte effrénée contre les forces du Pingouin. En suivant, dans

le flou artistique le plus total, les scènes clès de film. Batman avancera les pieds en l'air et les poings en avant, et non pas l'inverse, pour exterminer la bande de clowns tueurs venus de l'espace (ce n'est pas un film ça?).







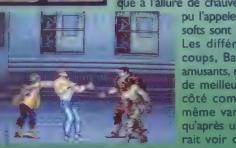




# 14: (0) 3 16) 3 A I

# BATMAN RETURNS CONTRE FINAL FIGHT

Si Batman n'avait pas mis en scène le héros masqué à l'allure de chauve-souris géante, on aurait



pu l'appeler Final Fight III. Les deux softs sont identiques dans la forme. Les différences se limitent aux coups, Batman en ayant de plus amusants, mais Final Fight proposant de meilleurs enchaînements. D'un côté comme de l'autre, on a la même variété de sprites qui fait qu'après une demi-heure, on aimerait voir d'autres personnages et

que, seuls les boss stimulent suffisamment le joueur. Si Batman l'emporte dans un domaine, c'est bien celui des musiques, puisque l'on pourrait y jouer uniquement pour les entendre! Citons tout de même Rushing Beat 2 qui offre, quant à lui, l'avantage de se jouer à deux et de proposer au joueur d'incarner différents personnages. Dans ce duel à trois, faites votre choix.



Totano dies un maiore so feu. Du jul travell pour les ellete de distoraions des mers. Demongo que as passago dans les flammes so limbo le con demi-demoira.





Aux cités de co qui fait figure de premier hece, Seline Kyles, la future Catacomen. Co hecs est, sans deute, le plus facile de toux à passez, alors amuses-cent

# FOUR POTINT ICUQUES :



Batman possédant peu de mots à son vocabulaire ('oui'', 
"non", "aïe!" et "même pas mal!"), il a trouvé plus simple de 
cogner les clowns plutôt que de leur parler. C'est un choix, 
mais cela permet au jeu d'être plus passionnant que Guerre et 
Paix et davantage dans la lignée d'un Blood Sport. Dans les 
moments d'action intense, vous retrouverez votre Batarang 
pour éliminer les ennemis de loin, ou pour faire tomber les 
boss comme Catwoman. Les quelques prises en photo ci-dessus, qui représentent tout de même la quasi totalité des prises 
de Batman, vous montrent que Batman II, ce n'est pas Street 
Fighter II et que les prises ne sont pas légion.

**EDITEUR - KONAMI** 

**MACHINE • JAPOHAISE** 

GENRE . BEAT THEM UP TAILLE CARTOUCHE •

DIFFICULTE . MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE - 4

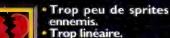
NOMBRE DE JOUEURS - 1

CONTINUES . 3



de coups sympas. Des musiques d'enfer.

La meilleure adaptation du film en jeu.



Une course en Batmobile passable-

ent nulle.

# RAPHISMES

La qualité Konami une fois encore. Les décors sont beaux, les sprites fins, dommage qu'il y en ait si peu.

# INIL! ATION

Les quelques clignotements de sprites ne suffisent pas à gâcher ce qui est excellent et fluide à souhait.

# MANIABILITÉ

On exécute les sauts et les coups avec autant de facilité, et tous les boutons du pad sont mis à contribu-

SON/BRUITAGE Les musiques inspirées de celles du film sont tout aussi splendides, à écouter d'urgence!



Batman Returns est un st excellent lorsque l'on oue chez un copain endant le week end, et que l'air a pas daqué 500 france pour Folstenir. Le

ossède comme qualités: des mulgues (celles du film) démentes. une animation parfaite al l'on public les deux ou trois clignotements de sprites et des graphismes meilleurs qu'un Final Fight par exemple. Le problème, c'est que le jeu est tout. sauf subtil. A force de jouer à ce genre de jeu, on commence à devenir exignant. Batman a des coups sympar, mais on les vuit dix fois et c'est assez. Hormis les boss sur lesquels ce perd pas mal de vies avant de trouvele "truc", le jeu n'est pas d'une diffi-culté incontournable. Les niveaux iont assex longs, décomposés en pluileurs étapes, ce qui permet de changar las décors, mais se contenter d'avancer et de cogner n'est pas toujours palpitant, surtout lorsque l'on rencontre toujours les mêmes sprites! Un jeu avec lequel on iciate, comme je l'ai déjà dit. chez un copain.



Batman Returns est indiscutablement le plus beau jeu consacré à l'homme chauve-souris, ce qui n'est pas vraiment surprenant car ça fait un moment que l'on s'est rendu compte que les programmeurs de Konami assurent comme des bêtes. Comment résister devant tant de beauté, surtout si on est un fan de Batman ? Cela dit, en dépit de mon enthousiasme devant la réalisation de ce jeu, je dois bien reconnaître Batman Returns est un jeu de baston sans grande originalité, au même titre que Turtles in Time. L'action manque vraiment de variété d'autant plus que les ennemis sont toujours les mêmes, et même si la séquence de la batmobile apporte une diversion, elle n'est pas suffisamment passionnante pour relancer l'intérêt de jeu. Avec des séquences plus variées, Batman Returns aurait pu être un chef d'oeuvre,

mais ce n'est qu'un bon jeu de baston qui est marquant uniquement au niveau du graphisme et de la bande sonore. 🙉



Le pingouin en personne, pour une ren contre sans réelle difficulté. Il vous faudra éviter les parapluies, avec calme et sang-froid, et vous servir, une fois encore, du Batarang, Dans tout bon plan il y a un Batarang.



# Super Nintendo



# A RECORD TO SERVICE SE

à-dire sans faire assassiner les patrons des autres Compagnies! Il y aura du business, rien que du business. A l'aide d'une équipe de cadres et autres conseillers dynamiques, il faudra penser aux campagnes de publicité, au bien-être des passagers et à leur réception dans les divers hôtels. Il ne faudra pas oublier non plus de s'implanter dans les différents pays, afin d'ouvrir des agences susceptibles de "capter" quelques clients. De même, l'achat d'appareils s'avérera

nécessaire au cas où vous ouvririez d'autres lignes vers l'Asie ou la Russie. Mais attention, pas de gas-pillage, votre budget est limité!



Autant vous le dire tout de go, je ne suis vraiment pas fan de ce type de jeu. Que voulez-vous, je me suis trop habitué aux shoot'em up, beat'em up et autres jeux

de plates-formes ou d'aventure pour verser dans l'économique. D'ailleurs, j'en ai assez fait dans ma carrière estudiantine! Alors basta. Mais il faut reconnaître aussi qu'Aerobiz est loin d'être mal réalisé; tout est mis en oeuvre pour que la simplicité des commandes soit de rigueur, notamment grâce aux différentes icônes qui facilitent la vie. L'intérêt est évidemment assez élevé comte tenu du but à atteindre: devenir le leader incontesté en matière de Compagnie Aérienne! Rien que pour ça, il vous faudra certainement des heures et des heures TRAZOM de jeu!





### JOYPAD · AVRIL 1993 · 129

# AEROBIZ

EDITEUR · NOEI

GENRE - SIMULATION

DIFFICULTE · DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES SAUVEGARDES



- Le premier jeu de ce genre sur console.
  Un réalisme incroyable.
- Un réalisme incroyable
  Des heures de jeu.



- Peut devenir rébarbatif.
- Réservé aux initiés.



# GRAPHISMES

C'est assez bien dessine, mais les couleurs sont vraiment peu nombreuses et pales, à mon goût.



Pas d'animation



# MANIABILITÉ

On sent ici que la souris fait cruellement défaut, bien qu'en se contentant de la manette, c'est loin d'être un calvaire!

# SON/BRUITAGE

Les bruitages, il n'y en a pas et les musiques sont, elles, de bonne facture, mais sans plus.



# Super Nintendo



Oh! une maison qui parle! Avouez que c'est plutôt marrant non? Non? Ah bon!

# IT'S A COOL COOL WORLD!

ool World est l'adaptation Super Nintendo du film du même nom sorti aux Etats-Unis mais pas distribué en France. Ce film reprenait le concept de Roger Rabbit, à savoir, d'inclure de vrais acteurs dans un monde de cartoons. Dans Cool World, vous êtes un type plutôt cool et complètement réel. Mais vous êtes bien la seule chose réelle du jeu car vous évoluez dans le monde Cool rempli de Duddles, des personnages de dessins animés qui n'arrêtent pas de vous ennuyer, et c'est un euphémisme! Votre but est d'empêcher ces Duddles de venir de ce monde parallèle qu'est Cool World dans notre monde réel, dans le but de tout nous piquer: les objets, les décors, tout! Pour éviter cela, vous traversez des mondes colorés et délirants dans lesquels vous devez résoudre des énigmes simples consistant, le plus souvent, à trouver des objets et à les utiliser au bon endroit. De nombreuses scènes d'ac-

tions vous feront déjouer les pièges les plus vicieux des personnages de BD. Passez-moi la gomme!

# se se







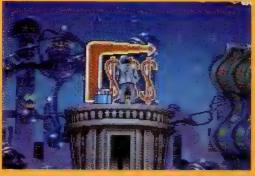




L'image d'introduction dépote un max puisque le mode 7 y est utilisé pour faire tourner un parterre de couleurs très psychédélique. Le tout zoome pendant que le héros tombe dedans.



On retrouve exactement l'ambiance du film qui fait rencontrer au héros (un vrai acteur) des personnages de dessin animé dans un décor de cartoon. Dans le jeu, le personnage est toujours distinctif du reste, car représenté par une image digitalisé (et animée) de l'acteur.

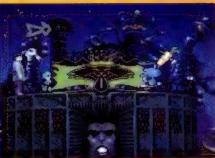


Lorsque vous avez récupéré le gant, grimpez le long des édifices pour trouver ce genre de détonateur qui vous donne des conseils et enclanche certains mécanismes. Ici, vous pourrez faire apparaître des plates—formes vous menant à une dizaine de pierres précieuses.



Beaucoup de personnages sur ce cliché. Le gros type complètement à gauche vous demandera des fleurs pour vous laisser entrer au bar (les fleurs seront récupérées dans la bibliothèque en échange d'un livre). Le rocker blond, à ses côtés, est terriblement dangereux: si vous le touchez, il vous secoue frénétiquement et vous pique tout votre blé. Le loup, à droite, est un duddle cracheur de feu et la bagnole peut vous permettre d'aller au niveau suivant si vous avez les clefs. Enfin, au centre, vous êtes attaqué par une meute de petits personnages bleus, des flics. Dès que vous en avez quatre dessus (ils collent), vous allez en prison.

En-dessous, le visage méchant est, en fait, une porte d'entrée vous faisant pénétrer dans un magasin. En face, le lapin est un duddle à éliminer en vitesse. Mais le principal est le petit trousseau de clefs (près de votre visage) qui va et vient devant vous. Emparez-vous en et vous pourrex utiliser la voiture se trouvant en bout de niveau (vers la droite).





Montez pas tout en haut de cette maison : yous

erez aussitôt au rez-de-chaussée. sympa! Pour entrer dans le manoir, vous devez

Le gant ne sert pas seulement à frapper les ennemis. Il sert surtout à grimper au niveau supérieur (quand il existe). Vous pouvez ainsi monter très haut sur les buildings dingos de Cool World. Des bonus sont à la clef.



# COOL WURLD CONTRE

es deux jeux présentent quelques points communs. Bien que se déoulant de manière différente et dans des univers différents, ils sont tous

deux des jeux d'aventure dont toutes les actions sont basées sur des réflexes et des scènes d'arcade. Vous réfléchissez mais vous utilisez, la plupart du temps, les muscles de vos doigts. Bien sûr, le rapport action/aventure n'est pas dosé de la même manière mais les deux jeux sont très semblables sur le papier. Par contre, pas de comparaison possible en ce qui concerne le jouabilité. D'accord, Another World est très difficile mais il est finissable et, avec l'habitude, on le prend en main. Cool World est injouable malgré sa beauté graphique largement au même niveau (voir au-dessus) que Another World. Pas de doute possible donc. Another World remporte la victoire haut la main.

Si Cool World n'est pas ce que l'on peut appeler un jeu graphiquement très fin, il offre tout de même l'avantage de posséder des couleurs vives et super variées et ça, c'est un bon point. Malheureusement, les bons points s'arrêtent ici, car tout le reste de cette production est d'un niveau assez moyen. L'animation du personnage, par exemple, n'est pas la meilleure qui soit, ses mouvements sont lents et un peu limités. Il en va de même pour la musique et les bruitages qui sont loin, bien loin de valoir ceux des meilleures productions de la marque dans ce domaine. Du fait de ses graphismes pimpants et de son thème assez enfantin, Cool World est, à mon avis, principalement des-tiné aux jeunes joueurs mais la jouabilité ne

suit pas et, bien souvent, on rage contre le héros qui n'arrive pas à progresser suivant nos désirs. Un jeu moyen qui ne restera pas dans les mémoires.

I'm DESTROY



Quel malheur! On ne verra pas le film et l'on se tape un jeu qui promettait vu sa qualité graphique exceptionnelle et qui décoit sur toute la ligne. La perspective de jouer à un jeu d'aventure, principalement constitué de scenes d'actions plates-formes, me réjouissait, d'autant que le monde de Cool World est passionnant et délirant. Le problème est qu'Océan a oublié de tester le jeu! C'est injouable. La maniabilité du personnage est exécrable et le jeu bien trop difficile pour tenir un joueur plus de 20 minutes. Je suis allé loin pourtant et il y en a des choses à découvrir, mais au terme de combien de crises de ner? Coal World propose un nouveau genre de jeu d'aventure/action dans un univers gra-

phique superbe, mais c'est tout! Quel gâchis, quel malheur pour 500

OLIVIER (S



# **COOL WORLD**

EDITEUR · OCEAN MACHINE . FRANÇAISE

GENRE

ACTION/AVENTURE

DIFFICULTE . DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE

NOMBRE DE JOUEURS

CONTINUES

TAILLE . 8 MB



- Des superbes décors, des couleurs vives et variées.
- Un nouveau concept de jeu d'aventure base sur l'action.



IN-JOU-A-BLEU!



# GRAPHISME

Des graphismes vraiment somptueux reprenant l'aspect colore des dessins



ANIMATION Les scrollings des décors sont ultra fluides et l'animation genérale d'un bon niveau.



# 502

Des thèmes répétitifs (surtout parce que l'on recommence toujours les mêmes actions) mais de bonne facture.



### MANIABILITE

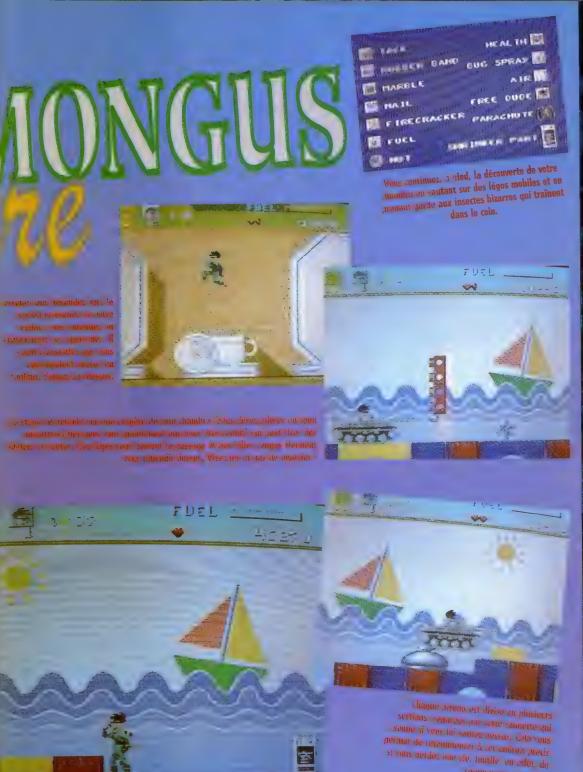
Le big problème de ce jeu. Je me demande si celui-ci a été testé par les concepteurs. C'est purement injouable.



# je n'ni besoin de personne En harley humongus: Super Nintendo LES POSSIBILITEES DE HARLEY HARLEY SAUTEUR HARLEY TIREUR DI CLOUS (VERS LE HAUT) DE BUETZ (EX Live) cela) es bombarder ses erevenis de clous ou divers objets trouvés ca et là. A bord d'un tank miniaturisé. à cheval sur des Legos, Harley devra récupérer un à un les morceaux de sa machine et rester vivant dans ce monde de dingues! ALEY DANS ILE ent. Yas

arley est un chercheur de génie dans le genre du héros de "Chérie, j'ai rétréci les gosses". En fait, c'est un anti-génie car son principal défaut est le bordel. Ce mec n'écrit rien, ne range rien et ne se rappelle de rien. La seule chose qu'il se souvienne, c'est qu'il avait fabriqué une machine infernale qui pouvait tout réduire à une taille microscopique lorsqu'un gros BOUM le projeta dans un monde bizarre, un monde où tout lui paraissait étonamment grand! Ce que notre héros ne sait pas encore, c'est qu'il a été réduit à la taille d'un moustique éthiopien et qu'il est alors devenu la proie des insectes qu'il chassait quand il avait une taille normale. Heureusement, il existe la machine pouvant réaliser l'opération inverse. Malheureusement, on se trouve en plein dans un jeu vidéo et le but est de récupérer les morcratox de cette fameuse machine qui a mulencontreutement explosé. Harley va parcourir tous les lieux de la maison, dans l'état de larve microscopique et coursé par une horde d'insectes mutants. Il pourra sauter, voler avec son jet-pack (s'il lui resse assez d'essence pour

JOYPAD • AVRIL 1993 • 132



A chaque fin de satge, vous récupérez un morceau de vous machine infernale. Certains niveaux sont linéaires, d'autres seut de certaines labyrinthes dans lesquels il est bien difficile de trouver ce petit moveau de machine tant convoité, et qui vous permet d'accéder au

Autant vous le dire tout de suite: si vous avez plus de treize ans, ce jeu ne vous intéressera que de très loin. Eh oui, principalement destiné aux plus jeunes d'entre vous, Harley's Humongous est assez facile. L'idée du savant, grand inventeur, de surcroît, qui se balade dans toutes les pièces de la baraque à la recherche de la machine qui lui rendra sa taille réelle, ça me botte bien. L'animation, les graphismes, les musiques sont d'une bonne facture. Malheureusement, je trouve regrettable que l'on soit obligé de claquer plus de 500 balles pour ache-

ter une cartouche pareille. Certes, le jeu n'est pas mauvais en soi, mais il n'a rien de bien flagrant pour lui permettre d'accéder au titre, au grandissime titre de "jeu achetable"!

I'm DESTROY



recommencer 3 Lero... Techniquement excelent, ce jeu plaira aux afficionados des jeux de plates-formes. Mais son origisulité risque de rebuter les

puristes de Mario. D'autant qu'il manque un petit quelque chose qui aurait pu faire de ce jeu un grand hit. Le maniabilité fait quelquelois curiessement défaut proquetos curressents arant et le challenge manque parfois de piquant. D'autres fois, c'est le pied total avec de l'eriginalité et de la difficulté. Quel qu'il en soit Hariey est superbe de finesse et de beaute et territiement fluide dans ses animations Un jeu que l'os p'attendalt pas prai-ment et gal reste

ELTVIER (C

EDITEUR . HI T MACHINE - AMERICAINE GENRE • PLATES-FORMES

DIFFICULTE · MOYENNE NIVEAU DE DIFFICULTE • 1 NOMBRE DE JOUEURS 

TAILLE CARTOUCHE

CONTINUES . 3 VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES



- Des graphismes super fins et très
- Une animation
- béton. Un jeu de plates-formes original.



Il manque quelque chose pour faire un



# RAPHISME

Des graphismes superbes, colores, mais surtout, d'une finesse rarement égalée. On s'y croirait!



# ANIMATION

Formidablement fluide. Scrollings differentiels: d'une clarte faisant oublier que l'on a déjà vu desralentissements sur cette console.



De très bons bruitages rigolos et réalistes. Des musiques sympas.



# MANIABILITE

Pas de probleme de maniement du personnage, à part pour certaines petites platesformes.

# Super Famicom



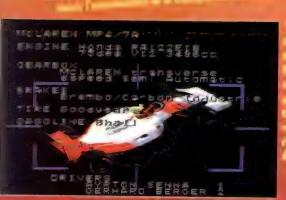
# SENNA EST DE RETOUR!

n ce début de saison de Formule I, dont les essais officiels du premier Grand Prix de l'année ont débuté à l'heure où j'écris ces lignes, nous voici donc de nouveau avec un jeu de FI vue de dessus! On ne peut pas dire que l'on fasse dans l'innovation et l'originalité, parce que des eux de ce genre, on en a vu déjà un paquet. Au début, c'est bien…après ça lasse! Alors que trouvons-nous dans ce soft? Eh bien, en réalité, tout ce qui fait qu'un programme de ce genre ressemble quand même à quelque chose proche de la course auto! A ce propos, toutes les monoplaces et tous les pilotes présents dans la cartouche sont certifiés version 1992, avec

tous les détails en plus! En vous entraînant seul sur l'un des 16 circuits, ou bien en bifurquant illico sur le Championnat du Monde, les sensations seront les mêmes! A plus de 325 Km/h, réussir les qualifications et les dépassements ne sera pas chose aisée. Pas aisés non plus les réglages ultraproxis des alle ens, di si entre la de la cesse... es i un passer Es dire qu'on fait ça bien calé au fond de son fauteuil!









Les FI Grand Prix et autre FI Circus, on commence à connaître! Je dis et je répète que cette vue aérienne de votre voi-

ture n'apporte rien de bien grandiose, compte tenu du fait que la difficulté s'en trouve accrue et que la sensation de vitesse, on VEUT la recevoir en pleine face! C'est vrai, quoi, on n'a pas l'impression d'être dans la voiture! A part ce détail, les animations sont vraiment très bonnes, de même que les options qui sont le point fort de ce produit. A votre guise, vous optimiserez votre monoplace à tous les niveaux techniques, comme le ferait un Prost ou un Senna! Pourtant, ne rêvez pas trop, les courses restent décidément beaucoup trop difficiles, à moins d'y passer des heures. Un bon produit donc, mais pour les inconditionnels uni-TRAZOM quement.

VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES

GENRE - COURS

TAILLE CARTOUCHE

DIFFICULTE - DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE - 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1 NOMBRE DE NIVEAUX • 1

CIRCUITS

CONTINUES



- Une bonne vitesse d'animation.
- Des musiques entraînantes.
- Le côté "réglage de la voiture" très réa-



- Une grande difficulté.
- Une vue du dessus désormais dépassée.
- On se lasse vite!



Les monoplaces sont vraiment bien dessinés, de même que tous les pilotes. C'est un bon point!



# 

Là aussi, on fait dans le rapide! Mais aussi dans le realisme: les voitures font des tête-ă-queue, des freinages tardifs...



Ca se gâte un peu car la prise en main n'est pas des plus idéales, la conduite étant trop "dure". Il y a pourtant une marche arrière!



# SON/BRUTAGE Les musiques sont tou-

jours aussi douces à nos oreilles, de même que les bruitages relativement realistes.



# Super Famicom

Le problème, lorsque l'on arrive sur le green, c'est qu'il n'y a pas d'indication de relief véritable. Remarquez bien que cela simplifie les choses grandement et que l'on fait, ainsi, un birdie tous les deux trous.

i je vous parle de pros du club de golf, certains penseront alors à Greg Norman, certains autres à Daly et, d'autres encore, à John Madden, mais ceux-la se plantent complétement puisque John Madden fait du patin à glace, depuis qu'il a arrêté le foot US.





Notre présent sujet, c'est Jack Nicklaus, ou le jeu auquel il a bien voulu prêter son nom. Qu'il est généreux ce brave Nicklaus! Le golf, il l'a appris dans sa jeunesse, lorsqu'il était scout. On l'appe-

lait alors le scout-Nick, mais certains, les mauvaises langues, l'appelaient le "ruskof". OK, j'arrête mes jeux de mots à deux francs pour vous parler un peu du ieu. C'est tout de même

pour ça que vous êtes en train de lire ces quelques lignes. Le soft ne vous propose que deux parcours. Allez donc voir du côté du PGA pour voir la diffé-

rence! Jouez parmi les pros ou les amateurs, et faites ensuite en 18 trous. La gestion du jeu

est, une fois encore, très bonne, même s'il faut de sacrés réflexes pour

arrêter le curseur sur la barre de puissance et d'effets, au millimètre près. Bref, le vent est là, le rough et le sable sont aussi présents; seul, le relief du green ne figure pas, mais, d'une certaine facon, ca facilite bien la vie. Alors, faisons donc un tour en images.







Après le Irem Skins Game et me PGA Tour, on aurait pu penser que lack Nicklaus Golf serait une pure merveille. Je vous le dis de suite, ce n'est pas le cas. Le jeu n'est pas, à proprement parler, mauvais; il est

même, sous certains aspects (la jouabilité par exemple) assez bon, mais il ne convainc pas. Les décors mettent trois heures (j'exagère un brin) à

s'afficher, le vue reste identique lorsque l'on frappe la balle, ce qui n'est vraiment pas pratique pour savoir où elle atterrit, et les bruitages sont presque inexistants, ce qui est plus que regrettable. Le jeu n'est pas très beau, mais les teintes ne sont pas aussi verdâtres que sur le PGA. En somme, un soft moyen qui ne se détache pas du lot de cette masse de softs de golf que l'on trouve sur le 16 bits Nintendo.

**MACHINE** • AMERICAINE

EDITEUR • TRADEWEST GENRE . DEVINE?

TAILLE CARTOUCHE • 8 MI

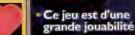
DIFFICULTE - MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 2

NOMBRE DE JOUEURS • 1/4

CONTINUES - SAUVEGARDES



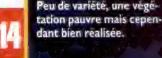




Il y a peu de parcours
Le décors met un temps fou à s'afficher

 Des trous trop faciles
 Manque de réalisme, en général

# Peu de variété, une végé-



# RNIMATION

Les décors sont longs à s'afficher, les seules autres animations étant la balle qui bouge et le sprite frappant la balle.

# MANIABILITE

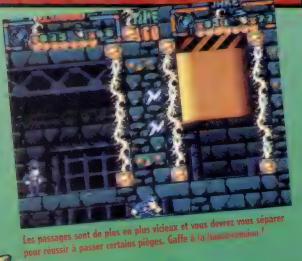
Dur d'être précis avec la barre de puissance et d'effets, a moins d'avoir des réflexes de dieu, voire de demi-dieu.

# SON/BRUITAGE

Des bruitages hyper discrets, et des musiques sympas que l'on n'entend pas asser souvent.



# Super Nintendo



# everybody need somebody !

u nom Blues Brothers, on ne peut s'empêcher d'associer le mot "culte". En effet, tout ce qui touche de près ou de loin les Blues est culte. Ceci est peutêtre dû au fait que l'un des deux est mort d'une overdose (John Belushi en l'occurrence). Toujours est-il que ce duo et son prestigieux orchestre ont été créés lors d'une émission de télé américaine qui a débouché sur de longues années de concerts et un superbe film de John Landis. La personnalité des deux frères Blues est symbolisée par leur accoutrement connu dans le monde entier: les lunettes noires, le costard et les chapeaux. Dans le film, les deux héros sont poursuivis par la police, mais tentent de remonter leur groupe et de jouer devant un public acquis d'avance. Le jeu ne reprend pas le scénario du film, puisque vous devez récupérer des disques et les remettre dans le juke box qui termine chaque niveau mais n'utilise donc que les personnages des Blues Brothers, pour vous faire participer à un jeu de plates-formes et de tir en vue de profil. Vous pouvez, en effet, récupérer des disques un peu partout afin de vous en servir comme armes de jet sur vos ennemis. Il est possible de jouer à deux simultanément et un chemin différent vous sera alors proposé (25 niveaux contre 34 en mode un joueur). A vous les hangars, les pâturages et les dizaines de pièges machiavéliques.

# LES PLANCHES DE SPRITES

Voici, en exclusivité, les planches de sprites des deux personnages. Chaque mouvement est décomposé en plusieurs sprites. D'où le nombre impressionnant de ceux-ci. Et encore, nous ne vous montrons que les deux premières planches de Jack et Elwood (il y en a deux autres).

















Un piège se referme violemment entre les deux than trait, our a mucche pas Jack de se transformer en Super Jack. Lorsque vous trouvez l'item qu'il faut, vous voyez votre musculature devenir impressionnante. Cela déroute quand en connaît les deux héros rockers buveurs de bières. On était loin de Schwarzenneger et son body building.



# SUPER BLUES BROTHERS

Ces deux jeux de platesformes sont très semblables dans le maniement du personnage qui demande une

grande précision et qui s'emballe très vite. L'impression que le sprite glisse sur le sol est présente dans les deux jeux, ce qui est très troublant. Les deux jeux proposent de superbes graphismes et de belles couleurs et l'on y trouve aussi des bonus un peu partout. Par contre, Super Blues Brothers utilise davantage le tir. Le problème, pour ce dernier, est que face à Addams, il reste en retrait pour à peu près tous les aspects. Addams est beaucoup plus fouillé, plus prenant et plus mignon. Mon choix se portera donc, sans équivoque, sur Addams sans pour autant blâmer Super Blues qui est un excellent jeu tout de même (la barre était haute).

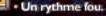
Le premier jeu de plates-formes 100% français est une réussite technique puisqu'il constitue l'un des plus beaux jeux de platesformes sur la machine. Même si les premiers niveaux sont un peu légers en détails, tout s'arrange ensuite avec force plans différen-tiels. Techniquement donc très fluide, rapide et coloré, le jeu demande une précision et un timing à toute épreuve, sans pour autant être impossible à jouer. On peut, de plus, y jouer à deux simultanément en s'entraidant. II manque malheureusement un petit queique chose pour faire de ce jeu un méga hit. Sars doute ce edtë hëchë qui vous

fait tenter chaque action indépendam-ment de colles qui su-vent. Un très bon lau de toute façon. OLIVIER @





- Un niveau technique très élevé.
- Un challenge passionnant et ereintant.



TAILLE . 4 MB



Mais que font les Blues Brothers dans cette aventure bizarre?



# GRAPHISME

Le moins que l'on puisse dire, c'est que c'est colore et plein de détails.



# ANIMATION

Smooth! Des scrollings differentiels delirants avec des arrières et des avant-plans mortels.



Le thême des Blues est repris mais version house, ce qui est dommage. Les bruitages sont excellents.



### MANIABILITE

C'est un peu dur mais la maniabilité des Blues n'est pas à mettre en cause.

LE PRINCIPE DU JEU

Le but du jeu est de terminer les 34 niveaux (en mode un joueur) ou les 25 (en mode deux joueurs) en trouvant le juke box geant placé à la fin du stage. Pour se faire, il faut se battre et sauter de plates-forme en plate-forme. Pour se déharrasser d'un ennemi, il faut lui balancer un disque dans la tronche! Vous disposez d'une quantite limitée de ces disques. Mais vous en recupérez tout au long de l'aventure.







Avec une quantité de niveaux impressionnante, Super Blues Brother s'installe d'emblée comme l'un des meilleurs jeux de plates-formes purs et durs de la Super Nintendo. Retrouver Elwood dans des aventures inédites, même si elles n'ont rien à voir avec le film, moi ça me botte bien. Seul, Blues Brohers est déjà bien; à deux, il relève encore un peu plus la tête. A certains passages, vous ne pourrez passer que si vous décidez de vous entraider en vous échangeant les disques. Graphiquement très beau tout au long des niveaux, Super Blues Brother est également doté d'une bande sonore qui donne une

pêche d'enfer. La musique a été remixée à Paris par un type d'NRJ et le résultat est dément. Un bon titre à qui il manque juste un peu d'intérêt. A part cela tout est parfait! I'm DESTROY



cette grille au premier plan. Elle scrolle en différentiel par rapport au reste de l'action. L'effet en résultant est superbe.



# VENTE PAR

# CORRESPONDANCE

**20 87 69 55** 

(de Paris faire le 16)

### LILLE

44 rue de Béthune Tel: 20 57 84 82



4 rue Faidherbe Tel: 20 55 67 43

# STRASBOURG

6 rue de Nover Tel: 88 22 23 21



DOUAL

39 rue Saint Jacques Tel: 27 97 07 71

# SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette SUPER NES USA + Prise péritel+ 2 manettes + Mario IV SUPER NES USA + Prise péritel+ 1 manette + Street fighter 2 990 F 1 290 F 1 380 F MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS; 590 F - MANETTE SF3; 149 F SUPERSCOPE 529 F

PLAY ACTION FOOTBALL 495.00 469 00 ALIEN 3 495,00 POWER MOVES PUSHOVER AMAZING TENNIS 495,00 495.00 BATMAN RETURN TEL O BERT 3 495 00 BATTLETOADS 495.00 TEL BEST OF THE BEST ROAD RUNNER DEATH VALLEY 495.00 495 00 ROAD RIOT ROBOCOP 3 BLUES BROTHERS 495,00 495,00 BULL VS BLASERS 495 00 495.00 CALIFORNIA GAMES CAPTAIN OF AMERICA **POMANCE OF 3 KINGDOM** 495.00 469.00 495,00 495.00 SIM EARTH CHESTER CHEETAH 549,00 549.00 SIMPSONS NITEMARE SIMPSONS:KRUSTYS FUN HOUSE 495,00 CHUCK ROCK 465 00 COOL WORLD DRAGON'S LAIR 495,00 469 00 SKULJAGGER SONIC BLASTMAN 495,00 495,00 449.00 EQUINOX FATAL FURY 495,00 SOUL BLAZER 549.00 590.00 SPACE MEGA FORCE (SUPER ALESTE)
SPANKING QUEST 495,00 FINAL FANTASY 2 FINAL FANTASY MYSTIC QUEST 549,00 490 00 SPANKING QUEST
SPIDERMAN X MAN
STREET COMBAT
SUPER BUSTER BROTHER
SUPER DOUBLE DRAGON
SUPER GOAL 395.00 GAME GENIE (SNES) 549,00 495.00 GOAL 495 00 539,00 495,00 GODS GUN FORCE 495,00 495.00 495.00 HIT THE ICE JIMMY CONNORS 495,00 SUPER STRICKE EAGLE SUPER VALIS IV 495,00 495.00 495.00 JOHN MADDEN 93 495,00 TAZMANIA TERMINATOR TERMINATOR 2 TEL KABLOO EY 495.00 495,00 LETHAL WEAPON 3 MARIO IS MISSING 449,00 495,00 495,00 495,00 TINY TOON THE DUEL TEL MICKEY MISTICAL QUEST MIGHT AND MAGIC II 539,00 TEL TOM & JERRY TURTLES IV 495,00 495,00 NBA ALL STAR CHALLENGE NBA BASKET BALL 495,00 529,00 UNIVERSAL SOLDIER TEL 495,00 539.00 NHLPA 93 495.00 WARP SPEED WINGS COMMANDER OUTLANDER 495,00 OUT OF THIS WORLD PHALANX PILOT WINGS 449 00 449,00 X ZONE (SUPERSCOPE) 419.00 449 00

# SUPER PROMO I

STAR WARS ACTRAISER ARCANA BILL LAMBEER'S BASKETBAL DESERT STRIKE FINAL FIGHT F ZERO GHOULS AND GHOSTS GRADIUS III JAMES BOND JR

549.00 MARIO KART NGAA BASKETBALL (DUNK SHOT) PIT FIGHTER 395,00 349,00 POPULOUS 250.00 RACE DRIVIN 449.00 STAR FOX STREET FIGHTER II 449.00 390.00 SUPER R TYPE 390.00 UN SQUADRON 299.00

# **ACCESSOIRES**

345.00

Y BIII

ZELDA 3

HANDY BOY 329 F

6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM 349 F

BATTERY PACK + ALIMENTATION SECTEUR POUR GAMEBOY 149 F

2 MANETTES PRO 6 SANS FIL + CONTOLEUR INFRAROUGE POUR MEGADRIVE 299 F

### **GENIAL!!!**

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE

permettant d'utiliser les cartouches US

et japonaises fonctionne aussi avec

SUPER MARIO KART

ADAPTATEUR SUPER NINTENDO: 99 F

**AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE:** 69 F **AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES: GRATUIT** 

OU POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUPER NES/SUPER FAMICOM CETTE MAGNIFIQUE MONTRE



# SUPER FAMICOM

**PARODIUS** 

SUPER FAMICOM + Alimentation + PERITEL

1390F 1790F

SUPER FAMICOM+1 Cartouche Au Choix d'une valeur maxi de 590F

495 00 495,00 549.00 590,00

# STAR FOX

TEL ADVENTURE OF SANDIEL AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING ALIEN VS PREDATOR 495,00 590.00 549 00 BATMAN RETURN 549.00 490,00 469,00 COMBATRIBES CONTRA SPIRIT
COSMOGANG THE VIDEO 490.00 2020 SUPER BASEBALL TEL DEAD DANCE 590.00 DRAGON BALL 2 690,00 **EXHAUST HEAT 2** 690,00 FINAL FANTASY V FIRST OF NORTH STAR 6 590,00 549 00 HUMAN GF 490,00 JOE & MAC II 549.00 LOONEY TOON (ROAD RUNNER) NIGEL MANSELL GP 449,00 TEL **OUT OF THIS WORLD** 

PHALANX POPULOUS II POP'N TWIN BEE POWER ATHELETE 469.00 RAMNA 1/2 2 RETURN OF DOUBLE DRAGON 495.00 RUSHING BEAT 2 SKY MISSION 549,00 495,00 SONG MASTER 449.00 STAR WARS STRANGE STRANGE WORLD STREET FIGHTER 2 549.00 549,00 549,00 SUPER DUNK STAR SUPER F1 CIRCUS SUPER PANG 590,00 549.00 490,00 590,00 SUPER VOLLEY BALL 2 590.00 USA ICE HOCKEY VALKEN

# GIGA PROMO I

# PRINCE OF PERSIA

AXELAY BRASS NUMBER CASTLEVANIA IV **DINA WARS** FLYING HERO HOOK IMPERIUM LEMMINGS

299 F ROCKETTER ROYAL CONQUEST RUSHING BEAT 395,00 395,00 SMASH TV SOUL BLADER 299,00 299,00 SUPER CUP SOCCER 290,00 SUPER WRESTLMANIA
THE KING OF THE RALLY
TINY TOON
TOP RACER 395,00 395,00 250.00 250.00 TURTLES IV

199,00 250,00 299.00 299,00 199,00 299,00 299,00 399,00 439.00 350,00

590.00

549.00

# SUPER NINTENDO

DESERT STRIKE DRAGON'S LAIR JIMMY CONNORS 549.00 419.00

SUPER PGA GOLF

411000 4000.00

279.00

259,00

239,00

239.00

239,00

239.00

150,00

199.00

239.00

# **GAME BOY**

**GAME GENIE** 490 F

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

### F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P 199 F

259.00

259.00

239.00

ADDAMS FAMILY 239.00 ADVENTURE ISLAND 2 239.00 ALIEN 3 239.00 ALL STAR CHALLENGE 2 239.00 ALLEWAY 195.00 ALTERED SPACE 150.00 BATMAN RETURN 239.00 BEST OF THE BEST 239.00 BURGERTIME 195.00 CAPTAIN OF AMERICA 239,00 CASTLEVANIA 2 239,00 CHESSMASTER 239,00 DARKMAN 195,00 DARKWING DUCK 259,00 DOCTOR FRANKEN 239.00 DOUBLE DRAGON 3 239,00 **EMPIRE STRIKES BACK** 259,00 FELIX THE CAT 239,00 HOOK 239.00 HUMANS 239.00 **JETSONS ROBOT PANIC** 239.00 KIRBY'S DREAM LAND 195.00 **KRUSTY FUN HOUSE** 239.00 KINGDOM CRUSADE 239,00 LEATHAL WEAPON 239.00

**LEMMINGS** 

LITTLE MERMAID

LOONEY TUNES

MACDONALD LAND MEGAMAN 3 MOUSE TRAP HOTEL MR DO PLAY ACTION FOOTBALL PRINCE OF PERSIA RESCUE OF PRINCESS R TYPE II SIMPSONS 2 SPEEDBALL 2 SPIDERMAN 2 STAR WARS SUPERMARIOLAND SUPERMARIOLAND II SUPER RC PRO AM SUPERSTAR 2 TALE SPIN TENNIS

239.00 239.00 239.00 195,00 259 00 140,00 239.00 259 00 195.00 TERMINATOR II 239.00 TINY TOON 239.00 TITUS THE FOX 239.00 TOM & JERRY 239.00 TOP GUN 239.00 TRACK FIELD 239.00 WORLD CUP SOCCER 239.00 YOSHI 195.00 YOSHI COOKY 195.00

# **MEGADRIVE JAPONAISE**

# MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 840 F

# CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 99 F

ALIEN 3	385,00	JAMES BOND 007	395,00	SHINOBI 3	425,00
AQUATIC GAMES (J POND III)	395,00	JENNIFER CAPRIATIS	385,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
ATOMIC RUNNER	395,00	JOHN MADDEN 93	385,00	SLIM WORLD	385,00
BART SIMPSON	385,00	LEMMINGS	385,00	SPEED BALL 2	385,00
BIOHAZZARD BATTLE	345,00	LHX ATTACK CHOPPER	385,00	SPLATTER HOUSE II	329,00
BOND 007	385,00	LITTLE MERMAID	379,00	SPLATTER HOUSE III	TEL
CAPTAIN OF AMERICA	425,00	LOTUS TURBO CHALLENGE	395,00	SUPER HIGH IMPACT	385,00
CHAKAN	395,00	MENAGER + cartouches 6 jeux	469,00	SUPER KICK OFF	385,00
CHUCK ROCK	385,00	MICKEY CASTLE	249,00	SUPERMAN	385,00
CRUE BALL	345,00	MICKEY ET DONALD	385,00	SUPER SMASH TV	385,00
CRYING	345,00	NHL PA HOCKEY	369,00	TALE SPIN	385,00
EUROPEAN CUP SOCCER	385,00	OUTLANDER	425,00	TAZMANIA	389,00
FATAL FURY	495,00	OUT OF THIS WORLD	385,00	TERMINATOR	385,00
FLASHBACK	TEL	OUT RUN 2019	TEL	T2: ARCADE GAME	385,00
GLOBAL GLADIATOR	385,00	PREDATOR 2	395,00	THUNDER FORCE IV	385,00
G LOC	385,00	POWER ATHELETE (Deadly Moves)	465,00	THUNDER PRO WRESTLING	249,00
GOLDEN AXE III	425,00	POWER MONGER	385,00	TINY TOON	425,00
GRAND SLAM	299,00	RISKY WOOD	385,00	TITI ET GROS MINET	385,00
GREEN DOG	379,00	RAMPART	399,00	USA TEAM BASKETBALL	385,00
HOME ALONE	385,00	ROAD RASH II	385,00	WORLD TROPHY SOCCER	425,00
INDIANA JONES	385.00	RUGBY II	TEL	X MEN	TEL

### MEGA PROMO!

SONIC 2	299 F	STREET OF RAGE 2	339 F
BLOCK OUT	99.00	JORDAN VS BIRD	295,00
ALISIA DRAGON	199.00	KLAX	149,00
ARROW FLASH	149,00	KID CHAMELEON	190,00
ATOMIC ROBOKID	179,00	LAND STALKER	379,00
AYRTON SENNA GP	290,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
BADOMEN	190.00	MERCS	149,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	249,00	MOONWALKER (Cartouche française)	199,00
BATMAN RETURN	329,00	OLYMPIC GOLD RAMBO III	199,00 199,00
BUBSY	379,00	ROAD RASH	199.00
CALIFORNIA GAMES (Cartouche française)	199,00	SAINT SWORD	179,00
DARIUS II	190,00	SONIC	150,00
DICK TRACY	199,00	STRIDER (cartouche française)	199,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199.00	SWORD OF SWODAN	149,00
EA ICE HOCKEY	199.00	THUNDERFORCE III	259,00
ECCO LE DAUPHIN	379.00	TOKI	199,00
F1 CIRCUS	190.00	TOE JAM EARL	199,00
GALAXY FORCE 2 (60Hz)	149,00	TURBO OUT RUN (cartouche française)	199,00
GOLDEN AXE 2 (Cartouche française)	199,00	UNDEADLINE	190,00
GYNOUG	199,00	VERITEX	179,00
HELL FIRE	190,00	WONDERBOY 3	150,00
J MADDEN 92	199,00	ZERO WING	149,00

ARRIVAGE DE NOUVEAUTÉS TOUTES LES SEMAINES. N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER!

LIVRAISONS RAPIDES
PAR COLISSIMO

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

# **NEO GEO**

NEO GEO + PRISE PERITEL + 1 CARTOUCHE D'UNE VALEUR 2490F DE 690 F AU CHOIX MANETTE 420 F 199 F **MEMORY CARD** ART OF FIGHTING BLUES JOURNEY 1490.00 **690,00** 690,00 BURNING FIGHT LAST RESORT MUTATION NATION 1290,00 1190,00 790,00 990,00 **1490,00** EIGHT MAN FATAL FURY FATAL FURY II FOOTBALL FRENZY KING OF MONSTER II MAGICIAN LORD 990,00 1290,00 690,00

# **GAME GEAR**

890,00 690,00

1490.00

TRASH RALLYE SUPER BASEBALL 2020

SUPER SIDE KICKS

# GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE 1 090 F

### **ALIMENTATION SECTEUR 69 F**

ALIEN 3	265,00
BART VS MUTANT	265,00
BATMAN RETURN	190,00
CHUCK ROCK	245,00
DONALD DUCK	190,00
INDIANA JONES	265,00
LEMMINGS	245,00
MICKEY DONALD	245.00
MICKEYILLUSION	190,00
MONSTER WORLD 2	190,00
OLYMPIC GOLD	215,00
PREDATOR 2	265,00
PRINCE OF PERSIA	265,00
SHINOBI II	245,00
SONIC 2	245,00
STREET OF RAGE	245,00
SUPER MONACO GP 2	215,00
SUPER SPACE INVIDER	265,00
TAZMANIA	265,00
TERMINATOR	265,00
WIMBLEDON	215.00
NOMBREUX TITRES EN STOCK, N	OUS CONTACTER

# ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

# **MEGACD**

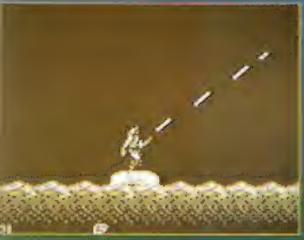
# MEGA CD 1 990 F MEGA CD + 1 titre au choix 2 390 F

+ alimentation 220 V

4 JEUX EN 1	549,00
AFTER BURNER III	489,00
BLACK HOLE ASSAULT	450,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	299,00
ERNEST EVANS	299,00
FINAL FIGHT	489,00
HEAVY NOVA	299,00
PRINCE OF PERSIA	450,00
ROAD BLASTER	489,00
SOL FEACE	290,00
SUPER LEAGUE	450,00
THUNDER STORM FX	450,00
TIME GAL	489,00
WONDER DOG	450,00

CONSOLES & JEUX		PRIX	Nom:	Prénom :				
			Code Postal : Ville :					
Frais de port* (leux 20f console+accessoires volumineux : 50 F)			AGE : Téléphone :		(parents pour les mineurs)			
	TOTAL A PAYER		SUPER NINTENDO SUPER NES SUPER FAMICOM	MEGADRIVE MEGA CD NEO GEO		AME BOY		
Mode de paiement : Chèque bancaire Contre-remboursem  *CEE - DOMTOM:  Cartouches 40F  Consoles : 90F  CONTRE LES COMMANDES SONT LIVEES PAR GENERALITE DE COMMANDES CONTINUES PAR GENERALITE DE COMMANDES		ement + 35 F		néro : e de validité ature :	*			

- - Prix valables sauf erreur d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaéires respectifs -Dans la limite des stocks disponibles



# Litteron exact entreau

a saga continue pour le plus grand plaisir des afficionados de Star Wars. L'Etoile Noire a été détruite mais la chasse aux rebelles de l'Alliance continue pour les troupes Impériales, les fameux Stormtrooper. Darth Vador n'est pas mort, loin de là! Les sondes de l'Empire sont envoyées un peu

partout et une base de l'Alliance, planquée en territoire gelé de Hoth, risque bien de se faire découvrir. Et qui se trouve sur cette planète? Luke Skywalker et Cie évidemment! Vous jouez le rôle de ce bon vieux Luke (eh oui! le titre de ce test est une blague, il faut remplacer "Robert" par "Luke") qui débute l'aventure sur son Tauntaun, une drôle de monture au look préhistorique. Vos aventures vont vous faire traverser les cavernes glacées de Hoth et vous y trouverez sans doute votre épée laser spécial jedi, hop la! S'en suivent des aventures toujours plus stressantes (même pour un Jedi) sur la planete, dans l'espace, sur Dagobah et sur Cloud City. Vous devrez foncer en scooter des neiges vers votre QG en luttant contre les AT-AT (les dromadaires mécaniques géants), quittez la base envahie à l'aide d'un AT-ST et trouvez un X-Wing pour vous enfuir. Vous pourrez alors aller vous entraîner avec Yoda, avant d'affronter la flotte de l'Empire et, enfin, Darth Vador dans le combat bien connu et qui clôture le film (et le jeu). Vous retrouverez des scènes d'actions mêlant plates-formes, tirs, combats

Vous trouverez ces icônes pendant votre progression. Ils améliorent la force Jedi de Luke pour chaque arme ou action décrite dessus.



SUPER SAUT



VITESSE



REFLEXION DES TIRS ENNEMIS



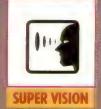
EPEF LASER

RIASTER



LEVITATION





et aventures. En effet, outre le fait qu'il faille virevolter entre les plates-formes et buter du Stormtrooper, vous devrez trouver les items de la Force qui vous aideront dans votre quête. il vous faudra aussi traverser des scenes de shoot-them-up. Y en aura pour tout le monde!



### L'EPEE LASER

L'épée laser du Jedi se cache quelque par dans les cavernes gelées de Hoth. Les deux coeurs sont apparus quand vous avez exterminé deux créatures qui traînaient dans le coin, des petits wampas. Voyez ensuite les résultats

st pour Luke, las lade pour la





Méfiez—vous de certains ponts de glace qui ne supporteront pas le poids de votre monture. Ce ne sera de toute laçon pas trop gr<del>âve</del> car il est toujours possible de remonter.

La grande classe sur Game Boy! Je ne dirai jamais assez que l'on s'éclate encore bien sur cette satanée petite portable monochrome. Les fanas de La Guerre des Etoiles (et il y en a !) ne pourront s'empêcher de s'intéresser à cette saga sur Game Boy. Comment ne pas s'extasier devant toutes les scènes principales du film retranscrites dans le jeu? D'autant que l'aspect technique est une réussite totale, avec une excellente animation et des graphismes syumpatoches. Je trouve cet épisode un peu en dessous du précédent et ceci est sûrement dû a la maniabilité un peu légère du personnage, notamment lorsqu'il saute. Les accros du genre doivent impérativement se procurer cette suite. Quant aux autres, ils pourront y trouver du shoot-them-up, de l'action et même de l'aventure, alors... OLIVIER 😊

Le Wampas apparaît soudainement et vous fonce en vous ne vous lachant pas d'une semelle. Le seul moyen d'échapper à cet animal n'est pas de fuir mais de combattre aprement.



Il faut détruire les blocs de glace pour pouvoir passer et v



# THE EMPIRE

Une comparaison qui s'impose car Empire Strikes Back a été développé par la même équipe étrangère que pour Star Wars (sous license Ubi Soft). A ce propos, une parenthèse pour préciser que même si la version testée ici est un import de chez Capcom USA, le jeu sortira sous peu en officiel français (sans aucun changement). Pour les rares qui ont terminé le premier volet et pour tous les fanas de la saga, le plaisir sera le même car on trouve toujours l'éclectisme qui fait en ce moment le succès de la première version. La maniabilité pêche un peu, par contre, quand on compare les deux versions. Par contre, les musiques pendant le jeu, sont directement tirées du film dans Empire Strikes Back. Je conseille quand même Star Wars pour ceux qui hésitent entre les deux.





Toute l'ambiance de la saga Star Wars.

Un jeu éclectique. Une durée de vie importante.



Une maniabilité qu pêche un peu.

# GRAPHISME La majeure partie des dé-

cors du film a été fidèlement retranscrite et même s'ils sont quelquefois rares, ils sont beaux.

# ANIMATION

L'animation est fluide et les scrollings sont multidi-rectionnels. Des sauts vertigineux et de gros sprites n'altèrent pas cette qualité.

On retrouve les thèmes musicaux propres au film et c'est heureux!

### MANIABILITE

Quelques problèmes de prise en main lors des sauts de Luke, mais un bon niveau général.

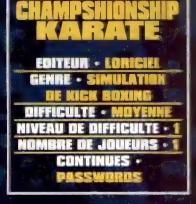


Compa l'image digitalisée qui sépare chaque round. On s'y crairait il fallait le faire sur Came Bry.



# BEST OF THE BEST OF THE MEILLEUR

ous avez été sélectionné pour participer à l'ultime championnat de kick-boxing qui peut vous faire devenir le meilleur parmi les meilleurs. Pour cela, vous allez rencontrer les meilleurs combattants de ce sport de combat venu d'extrême orient. A remarquer le fait que ce sport fait aussi recette aux Etats-Unis et en Europe, notamment grâce à certains champions (Panza) et surtout au cinéma avec le terrible IC Vandame. Tous les coups classiques sont proposés et vous devez choisir, au départ, une panoplie parmi plusieurs séries. Vous pouvez entraîner votre champion (que vous garderez grâce à un système de sauvegarde) et le faire évoluer. Les personnages ont été digitalisés à partir de vrais champions (dont Panza lui-même) et retranscrits sur Game Boy, un luxe non?





Des personnages digi-talisés qui rendent bien, même en monochrome. • Un plaisir de jeu bien-

venu pour une simulation de

Un réalisme à couper le souffle.



Un jeu ciblé pour ceux qui aiment les arts martiaux, très



GRAPHISMES

Un excellent rendu des personnages digitalisés ori-ginaux. Un réalisme rarement égalé sur portable, qui plus est, monochrome.



Les combattants bénéficient d'une animation excellente, fluide et ultra

réaliste.

MANIABILITE

Le point fort de ce jeu de combat aux nombreux coups et au réalisme



On ne peut pas gagner sur toute la ligne!



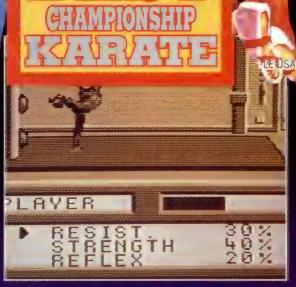
gar-les quatre spets, en haut, à gauche du ring. A chaque coup, l'intensité d'un spet diminue et ainsi de sulte. l'orsque tous ves spets sant éteints, vous vous grance des NO techniques teutes les din secondes!



Quelle heureuse surprise que cette conversion Game Boy, d'un jeu qui n'avait pas fait l'unanimité dans les autres versions

OLIVIER

consoles et micro. Je m'attendais au pire et j'ai le meilleur dans le genre, cool non? Le réalisme tant désiré par Loriciel (au départ sur micros) est bien rendu en trois niveaux de gris. On a vraiment l'impression de kick-boxer en réel, grâce à la multitude de coups possibles et à la qualité de l'animation des personnages. En matière d'options, Best of the Best est intarissable et le confort d'utilisation total. Pour ceux qui aiment la baston (davantage portée sur le sport que sur le beat-them-up), je ne peux que vous conseiller ce petit bijou.



Le jeu vous permet de garder un champion en mémoire grâce à un met de passo. Veus pouvez ainsi faire progra sar les caractéristiques de votre poulois en l'entrai ment by combate

# MAMAN, J'AI PÉTÉ !



Des seines digitalisées thées de film émaillent les niveaux de jou et vous en apprennant devantage sur l'histoire. a série des Home Alone continue et, après la Super Famicom, c'est au tour de la Game Boy de voir une adaptation du deuxième film d'une série, qui risque de tourner en saga genre Police Academy 12! Vous contrôlez ce bon vieux Kevin Mac Allister qui a tout simplement été oublié, une fois n'est pas coutume, dans l'Hôtel Plaza de New York par ses parents indignes. Mais Kevin est maintenant habitué et les retrouvailles avec Harry et Marv (les deux cambrioleurs du premier film) ne lui posent pas spécialement de problème. Vous allez ainsi devoir traverser un Hôtel, Central Park, une maison et un arbre de Noël gigantesque dans un jeu d'action en vue de profil. Vous

devez récupérer des armes de jet pour vous débar-

rasser des ennemis qui vous barrent la route. Allez,

dépéchez-vous, vos parents vous attendent!

# HOME ALONE

TS \$\phi \text{\$\exititt{\$\text{\$\exititt{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\

from passer certains destable, some proses some man dans une glissade à geneux dans le plus per style "Searchy Hight Form!"



lacoupe vous frauez une parte, ontrez el vous "tomberez" souvent dans des salles contenant des floms





Dommage que les graphismes soient aussi mauvais et que la technique ne suive pas car j'aime assez le jeu. Complètement nul sur Super Famicom (il rejoignait les daubes à la Paperboy), ce Home Alone nº2 est beaucoup plus attractif sur Game Boy, plus amusant. Etait-ce une raison pour le bâcler et nous fourguer un jeu à deux francs en ce qui concerne les décors et surtout le maniement du

personnage? Je ne crois pas. Lorsque l'on regarde de près les mouvements du héros blondinet, on remarque sa lenteur et son inertie qui font oublier que dans "jeu d'action" il y a "action", c'est bien dommage...

OLIVIER



te groom de l'hôbel, laneaz lui un cellier de parles pour qu'il glisse dessus ou inobiliasz. La d'un coup de facil à flichettes.

# HOME ALONE 2 LOST IN NEW YORK

EDITEUR . THO

GENRE - ACTION
OFFICULTE

MOYENNE NIVEAU DE DIFFICULTE

NOMBRE DE JOUEURS

CONTINUE . 1

NOMBRE DE NIVEAUX



 Un jeu qui reste tout de même intéressant



Des graphismes

 Une réalisation technique médiocre.

# GRAPHISME

Les décors sont vides, les personnages mal dessinés, on se marre par rapport à ce qui se fait en ce moment sur Game Boy.

# ANIMATION

L'animation ralentit lors de certaines actions et l'on a du mal à comprendre pourquoi.

# SON

Le thème principal du film est repris mais dans une cacophonie de pets de moustiques en pleine diarrhée!

# MANIABILITE

Le personnage n'est pas maniable du tout et donne l'impression de se trainer.

TOBAL TO MAL

# DES RATS KRUSTILLANTS !

e clown préféré de Bart Simpson a des problèmes dans son château du Krustyland il subit une véritable invasion de rats. Vous devez intervenir avant que l'on puisse dire "Sayonara Krustyland", je cite! Pour ce faire, vous allez chercher des blocs que vous disposerez sur le chemin des rats, afin que ceux—ci puissent atteindre la machine à exterminer les rats tenue par l'un des membres de la famille Simpson (différents selon l'une des cinq sections). Les rats se déplacent exactement de la même manière qu'un Lemmings de bases droit devant et demi-tour face à un obstacle. Pour grimper, ils ont besoin des blocs que Krusty récolte un

peu partout. Attention, ils devra penser à s'en servir encore! Prenez garde à ne pas perdre de rats en route et à utiliser tous les items trouvés, ça peut servir...

# KRUS FUN HO

EDITEUR . ACCLAIM

GENNE

ACTION/REFLEXION

DIFFICULTE

NIVEAU DE DIFFICULTE - 1
NOMBRE DE JOUEURS

CONTINUES PASSWORDS

NOMBRE DE NIVEAUX - 70



 Un Tetris-like réussi.
 Une ambiance de franche rigolade.



Il faut aimer le genre.

# Les gr migno mais n

GRAPHISME Les graphismes sont mignons, biens dessinés

mignons, biens dessinés mais ne cassent pas des briques, notamment en ce qui concerne la variété.

# ANIMATION

15

La fluidité est le maîtremot dans le jeu, même si les sprites ne sont pas là par milliers.

# SON

14

Les thèmes musicaux ne marquent pas et la réalisation globale bonne, sans plus.

# MANIABILITE:

No problemo! On nage dans le bonheur car Krusty est super maniable et les commandes aussi simples que peu nombreuses.



Pour permettre aux rats de montar, il faut leur pasor des bleus faicant office de manches d'escaliur. Munity doit d'abrid trouble part dans le niveau.

Après ses aventures sur les autres consoles, Krusty nous arrive sur Game Boy dans une version spécialement adaptée pour le petit écran. Les niveaux sont restés les mêmes, mais les personnages sont bien dessinés et assez grands pour ne pas rendre bigleux les plus joueurs d'entre vous. On retrouve l'esprit complètement loufoque du dessin animé Les Simpson, avec une bonne réalisation technique pour un jeu mêlant action et réflexion. A vrai dire, pas mal pompe sur le principe de Lemmings, Krusty s'en sort très bien car il innove quand même en proposant plus d'action et de plate-forme. Pour les afficionados du genre, Krusty est une valeur sûre,

pour les autres peut-être moins, car lassante au bout du compte.

OLIVIER

001220

Les bonus sont nombreux et permettent de gagner des points, des vies, des armes et la considération distinguée de Krusty!

# ) CONCOUR



### UESTION

- 1- Combien y a-t-il de jeux disponibles dans le magasin SCORE GAMES ?
- A- PLUS DE 4000
- B- PLUS DE 6000
- C- PLUS DE 8000
- 2 Pendant combien d'heures le magasin SCORE GAMES est-il ouvert, le MARDI ?
- A- 8 HEURES
- B- 9HEURES 30
- C- 11 HEURES
- 3 Si vous commandez des jeux par correspondance à SCORE GAMES, vous êtes livrés en :
- A- 24 / 48 HEURES
- B- 1 SEMAINE
- C- 1 MOIS

QUESTION SUBSIDIAIRE: Trouvez un slogan en dix mots maximum, pour vanter les jeux d'occasion de SCORE GAMES.

#### LE REGLEMENT

- SCORE GAMES et JOYFAD organisent un concours qui sera clos le
- Tout le monde peut participer, sauf les membres de SCORE GAMES et
- La participation implique l'envoi d'un bultetin de participation origi-nal.Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en
- compte.
  Les bulletins de participation ainsi que le réglement du concours sont disposnible gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.

  4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 5 JUIN 1993.

  5) Les bulletins de participation seront soumis a l'appreciation d'un jury qui operera un classement pour l'attribution des lots.

### LES LOTS

1ER PRIX: 1 CONSOLE SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER (valeur 1500 francs)

2EME: 1 CONSOLE PORTABLE COULEUR (valeur 800 francs)

3EME: 1 CONSOLE PORTABLE MONOCHROME (valeur 500 francs)

4EME AU 10 EME: 1 BON D'ACHAT DE 200 F A VALOIR SUR DES JEUX D'OCCASION AU MAGASIN SCORE GAMES 11 AU 15EME: UN BON D'ACHAT DE 150 F A VALOIR SUR DES JEUX D'OCCASION AU MAGASIN SCORE GAMES

16EME AU 30EME : 1 PIN'S SCORE GAMES (valeur 30 francs)

#### **BULLETIN REPONSE • • •**

à remplir et à renvoyer avant le 5 MAI 1993 à JOYPAD/GRAND CONCOURS SCORE GAMES 103 Bd Mac Donald 75019 Paris. Remplir le bulletin de participation en lettre capitale SVP.

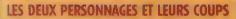
NOM: PRÉNOM: .....CODE POSTAL : .....

Modèle d'ordinateur ou de console :

**RÉPONSE 1:** C (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.) **REPONSE 2:** C (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.) REPONSE 3: C (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse question subsidiaire : .....

## TE COMELE TROISE





MEL GIBSON ET DANY GLOVER!





Vous pouvez passer d'un personnage à l'autre en sortant de l'ecran et en y revenant. Chacun peut tirer au pistolet ou combattre sans arme (le coup de poing ou de pied selon le personnage). Les deux peuvent sauter. l'est l'histoire d'un fic au bord de la retraite et qui n'attend qu'une chose aller se reposer loin de toute la racaille dans laquelle il a passi une bonne partie de son existence. C'est aussi l'histoire d'un jeune fic, complètement allumé et suicidaire, que l'on affecte dans le même service que le vieux fic précédenment cité. Et comme le husard fait bien les choses, les deux fics que tout sépare, se retrouvent en binôme

pour patrouiller. Ce scénario, plutôt benér, a permis à Mel Gibson et Danny Glover de passionner des millions de gens dans la trilogie de l'Arme Fatale. Le jeu Game Boy reprend le même scénario pour un beat-them-up progression et en vue de profil, dans lequel vous pouvez interchanger de héros, en sortant de l'écran du jeu et en y revenant. Le but est de réduire à néant tous les voyous se trouvant sur vos pas à coups de pieds, de poings ou de pistolet 9 mn. Chacun son tour!

In the discussion the large star for small and small and





Je n'aime pas du tout ce jeu et j'ai du mal à comprendre pourquoi Ocean n'a pas adapté la version Super Nintendo. D'accord, cette dernière n'était pas terrible, mais elle aurait pu rendre quelque chose de bien sur Game Boy. Tandis qu'avec ce pseudo beat-them-up sans aucune fini-

tion et ennuyeux au possible, on se demande bien qui va s'interesser au produit. Encore un mauvais exemple de ce que l'on peut faire à la hâte pour rentabiliser une licence. Dommage, car Ocean m'a habitué au meilleur sur Game Boy.





Il est possible de s'emparer d'objets pour les balancer sur les ennemis.

1003 • 146

ETHAL WEAPON

EDITEUR • OCEAN

GENRE

SEAT-THEMP-UP

DIFFICULTE

MOYENNE NIVEAU DE DIFFICULTE

garan (St. ) militarya ti 📳 - stribtnessomorforga stills

NOMBRE DE JOUEURS

CONTINUE . 1

NOMBRE DE NIVEAUX



On cherche....



Des graphismes.

moyens.

 Une jouabilité très limitée



dessinés mais les décors sont d'une banalité à deux francs. Un niveau acceptable quand même.

### ANIMATION

Lent, un peu saccadé, bien que l'action se déroule souvent sur plan fixe, le scrolling ne démarrant que lorsque tous les ennemis sont détruits.

#### SOL

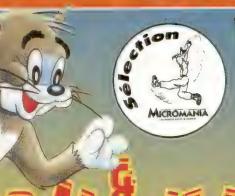
Une bande son sympa avec des mélodies dont on se souvient. Les bruitages sont, quant à eux, nuls!

#### MANIABILITE

Le gros problème du jeu qui ne parvient pas à accrocher le joueur de base.



## AG TON VEISUS lart diese



ous connaissez Tuffy? Non? il s'agit du cousin de Jerry la souris! Jerry a récemment invité son cousin à venir passer quelques jours dans son trou (de souris). le ne sais pas si vous vous rendez compte de la nouvelle pour Tom: deux souris pour le prix d'une, l'aubaine! Tom décide donc d'enlever Tuffy dès son arrivée pour attirer Jerry dans un piège fatal. Heureusement, Jerry est légèrement plus habituée aux méthodes de Tom que ne l'est de celles de son cousin Tuffy. Toutes

les pièces de la maison vont être fouillées, jusqu'à la chambre à coucher, dixième et ultime niveau du jeu. Vous guidez Jerry dans un jeu de plates-formes aux mille dangers, le principal étant, bien sûr, Tom le mangeur de souris. Récupérez les bo-

nus (fromages, étoiles, coeurs et sodas) et évitez les pièges tendus par Tom.



Attention à la végétation qui peut très bien s'en prendre à Jerry lorsqu'il a le dos tourné.



Attention à cette pièce qui virevolte dans les airs à votre approche. La toucher vous fait perdre un coeur. Il faut savoir retenir sa fringale de morceaux de fro



Les niveaux sont séparés par ce genre d'image, qui prouve que les graphistes sur Game Boy n'ont pas vraiment de problèmes.

Tom fait son apparition à partir du niveau 2 en jaillissant



Tom et Jerry est l'exemple parfait du jeu de plates-formes et d'action, fait à la va vite pour coincider avec la sortie du même titre sur les autres consoles et, sans doute, destiné à un public jeune. Le jeu est, en effet, assez facile et ne pête pas à la tronche en ce qui concerne ses graphismes. Le global est très bon avec de bonnes animations, une maniabi-lité excellente et des décors varies; mais il manque une

touche finale, les graphismes ne sont pas assez varies. Il en va de même pour les pièges, qui sont originaux mais pas assez sophistiqués. On est bien loin de Mario et Cie! Un jeu très bon mais pour les jeunes.

OLIVIER





Il faut absolument sauter dans cette voiture téléguidée pour pouvoir passer les piques.

TOM & JERRY

EDITEUR . HI TECH

GENRE

PLATES-FORMES

DIFFICULTE FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE - 1

NOMBRE DE JOUEURS

1 111 2 7

CONTINUES

PASSWORDS

Nombre de Hiveaux - 10



L'esprit curtoen du dessin animé est assez bien retrans-

Des pièges originaux



Des décors graphiques quelque peu arides.



Des personnages bien dessinés mais des lieux pas très fauillés en détails.



AMENIATION

Aucun problème. Cela valuit mieux pour un jeu basé sur um dessin animé, où les protagonistes ne font que courir dans tous les sens.



Le pied, on retrouve le thème original du dessin



MANIABILITE

On manie Jerry avec use grande facilité et intuition.

wamp Thing (traduisez "La Créature des Marais") fait un peu partie des meubles en matière de science-fiction des années 60 aux Etats-Unis. On connaît surtout le film de série B (et en relief avec les lunettes 3D en carton) et les BD qu'AHL lisait quand il était petit, c'est vous dire si

# AMPTHIC



ça fait un bail... En ce qui concerne le jeu qui nous intéresse, vous devez lutter contre le Dr Arcane et ses créatures en décomposition. La Terre croule sous les déchets toxiques et n'est plus qu'une gigantesque poubelle. Vous, la créature des marais, êtes le seul à pouvoir lutter d'égal à égal avec Arcane. Décontaminez les créatures grâce à votre rayon d'énergie boomerang et dépolluez la Terre.

LA FORET Dans ce monde truffé de grottes profondes et d'arbres, vous





Le principe n'était pas idiot à la base: utiliser un jeu d'action en vue de profil, en transformant la collecte d'items et les tirs sur les monstres par de la décontamination à grande échelle. Cela aurait pu donner un jeu quelque peu novateur qui aurait gardé un peu de plates-formes avec un zeste de tir. Le problème est que la realisation du jeu est nulle, avec des graphismes à gerber et des animations qui ne pourraient même pas mettre en

danger un épileptique tellement c'est lent! Swamp Thing est une sombre bouffonnerie qui n'honore en rien la Game Boy, surtout quand on le compare aux productions actuelles. Un jeu à éviter.

OLIVIER



## VAMP THING

EDITEUR . THO

GENRE . ACTION DIFFICULTE . MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE - 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1 CONTINUES . 2

NOMBRE DE NIVEAUX - 4



L'ARCTIQUE



Le concept de décontamination par le tir est intéressant.



- Des graphismes
- Une animation a l'image des graphismes.
- · La jouabilité en prend un coup!





n'est pas specialement beau a voir : c'est pas une raison pour nous fourguer une telle horreur graphique.



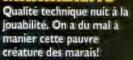


Saccades et compagnie avec la lenteur en plus...



Pas de thème angoissant, pas de bruitages démoniaques, pas un son digne de la Game boy!

#### WANIABILITE



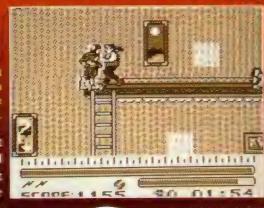


forsque vous grimpes à une échelle, les emmins réagissent littelligemment le sens de la programmation), c'est-à-dire qu'ils visament vous attendre en lant de l'échelle. Peur éviter se goure de disagrément, attirez l'emmi le plus lein possible en marchant sons la plute-fierne et montre vite.

he Trickster s'est échappé de sa prison et menace de tout faire sauter dans Central City, ça vous laisse froid? Ce n'est pourtant pas le cas de The Flash, le nouveau super heros qui va aussi vite que la lumière, d'où son nom

Le pire ennemi de Flash s'est donc échappé et est en train de placer des bombes un peu partout dans Central City. Vous guidez Flash dans un jeu d'action en vue de profil, qui vous fera rencontrer Capitaine Cold ou encore Mirror Master, les boss à la solde de Trickster. Vous pouvez donner des coups de poings et de pieds mais, surtout, utiliser le mode surintensité-combat qui électrise tout ennemi qui vous touche.



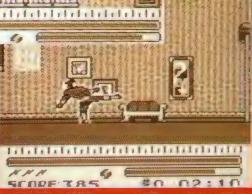


II n'a pas une trendie sympo le mor là! Les soènes qui se trouvent entre les nivoaux sent bien réalisées, jugax vous-même.

Il y a de l'idée dans ce jeu principalement axé sur la baston. De plus, l'arrivée d'un nouveau super héros à la télé (en l'occurrence, The Flash) aurait pu être dignement fêtée sur Game Boy. Mais à l'image de la nullité du feuilleton, le jeu Game Boy fait du rase-motte, les lardons volent bas! Décidément, THQ ne nous ménage pas ce mois-ci! Non seulement, l'ambiance graphique est ultra moche mais l'animation est saccadée et, pire, la maniabilité du personnage en prend un sérieux coup. La gestion des coups est complètement anarchique, un vrai plaisir pour le testeur casseur (dont je ne suis pas pourtant). Evitez The Flash et investissez dans un bon vieux Megaman. OLIVIER



Le coup de plod est une arme redoutable lersqu'un ememi se trome à l'emboit visé. It fundrait d'aillours prérenie The Flashque or coup n'est à utilion que lorsqu'un en fon-



# THE

EDITEUR . THO

GENRE - ACTION DIFFICULTE - MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1 NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES . 3





 Un nouveau héros sur Game Boy



- Des graphismes horribles.
- Des scollings saccades.
- Une gestion des coups plûtot brouillon



On se demande un peu ici pour qui l'on nous prend!



å tel point qu'on en a mal aux yeux. Scandaleux...

#### MANIABILITE

Encore un exemple de maniablité gâchée par une réalisation technique en-dessous de tout.

## SON/BRUITAGE

Sans être aussi mauvais que le reste, le son ne propose cependant pas de thème et l'on cherche les bruitages réalistes.



# N'AUGICZ PRS VIII DRHS LE COIN

EADY FOR LAUNCH

Ne traduisez pas pret à `pret à décoller'', ce qu'a d'ailleurs compris se sauve sur la

es tigres du ciel vont être contents car une simulation de F-14 déboule sur Game Boy! Pas besoin de s'acheter un vrai Tomcat, faites des économies, achetez-vous Turn and Burn et vous pourrez réaliser des voltiges au-dessus de la mer du pacifique et débusquer les Mig-27 ou les Mig-29. Vous êtes un pilote de l'aéronavale américaine et devez accomplir plusieurs missions de chasse et d'interception en vol. Vous décollez de votre porte-avion et partez à la recherche d'un ennemi qui ne vous attendait pas. Votre





radar satellite (la "grille") vous permet de visualiser les alentours en vue de dessus et, ainsi, de vous approcher de vos proies. Un tableau de bord fourni, vous permet de visualiser votre altitude, la position de votre ennemi et votre armement. Go for it!





Allez lire mon avis de Top Gun (Konami) sur la même bécane et vous serez fixé sur ce que je vais vous dire ci-après. Le coup de chapeau est le même: bravo messieurs de vous être lancés dans le développement d'une simulation de vol sur Game Boy. Mais les critiques sont les mêmes aussic on cherche désespérément l'ennemi et le plaisir de jeu est fortement diminué par l'aspect minimaliste des graphismes. 3D oui! Graphismes réussis, non! Les tirs sont ridicules, les décors idems; bref, on

nage en pleine horreur monochrome... Cela dit, il y a quand même une carte des lieux avec la position de votre F-14 à tout moment acces-sible, chose absente dans Top Gun. Un jeu à éviter, en fait! OLIVIER



Un avion ennemi qui fait des loopings comme au Bourget. La différence, ici, est qu'il ne faut pas applaudir mais shooter!

VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

SIMULATION DE COMBAT

DIFFICULTE DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE

NOMBRE DE JOUEURS

CONTINUE MON



Le premier simulateur de vol sur Game Boy avec Top Gun.



On a du mal à trouver les ennemis. Un jeu pour les fanas, uniquement.



GRAPHISME: On cherche, on cherche! Très peu de sprites, la mer à perte de vue...



#### ANIMATION :

Cf ci-dessus: animer trois nuages et une ligne d'ocean, ce n'est pas difficile. A part ça, c'est de a 3D!



L'armement a un tiruit de pet de mouche et les musiques ne sont vraiment pas transcendantes.

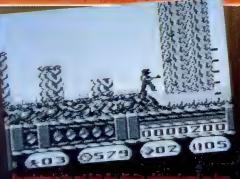


#### MANIABILITE

Maniabilité lors des combats : pas mauvaise globalement, mais il est tellement difficile de trouver un combat oue



## RETURN TO THE VICTORIA II



uc Devreux (JC Van Damme dans le film du même nom) est un soldat universel, le genre de mec indestructible avec un moral en acier et qui ne tombe jamais amoureux! Il fait partie de la classe des UNISOLS, des soldats bioniques fabriqués à partir de soldats morts au combat lors de la guerre du Vietnam. Ces soldats ont été commandés par le gouvernenement américain mais ce dernier n'avait pas prévu qu'une fraction de ceux—ci se détraquerait. A la tête des Universal Rebelles, on trouve le terrible Andrew Scott (Dolph Lundgren dans le film) qui en

# vernenement américain mais ce dernier n'avait par prévu qu'une fraction de ceux-ci se détraquerait. A la tête des Universal Rebelles, on trouve le terrible Andrew Scott (Dolph Lundgren dans le film) qui en



veut à mort à Luc. Vous jouez le rôle de Luc et devez venir à bout d'une dizaine de niveaux, jusqu'à la confrontation finale. En vue de profil et dans un scrolling multidirectionnel, vous utilisez votre fouet laser ou des tirs à distance et progressez péniblement dans l'enfer du Vietnam. Cela vous rappelle même des souvenirs.

Buttino cun trous qui voje font poidre, à lessa grand V, votre énvigie qui est pubolisée par la jouge située au-dinous du suptons de pointe.



Le lannum bank lanne han de l'arrivan aut allité dans différens Soldier. Il pout hologer text l'écons au retotion autour de vous. Il sollit de lainer son deigt appayé sur le lanton adiquet et d'adilier les aponess.

l'ai mis 84 % en me forçant, car je ne suis pas très satisfait d'Accolade et de son équipe des Code Monkeys quí nous ont fait un remake de Turrican en mélangeant les niveaux et en changeant deux trois trucs. Bien sûr, ça n'enlève rien à la qualité du jeu qui est excellente, mais j'aurais préféré que le jeu s'appelle Turrican II et ne profite pas de la popularité du film Universal Soldier. Si vous possé-

larité du film Universal Soldier. Si vous possédez déjà Turrican, passez votre chemin; sinon, le jeu est difficile mais possède des password. Il reste un excellent jeu d'action et de tir sur Game Boy. Oui mais Turrican...

OLIVIER (



विववविवय विवय उड्डि (103

traversent le ciel, vous vertijererez des homus divers et varies; energie restaurée, faisceau, l'Up, armes suplémentaires, etc...

### UNIVERSAL SOLDIER

EDITEUR · ACCOLADE

GENRE - ACTION DIFFICULTE DIFFICILE

NIVEAUX DE DIFFICULTE :

NOMBRE DE JOUEURS

CONTINUES PASSWORD

NOMBRE DE NIVEAUX



 De superbes décors.
 Un jeu d'action total sur Game Boy.



Le jeu est pompé sur Turrican, une vrai honte!

C'est normal, c'est la même équipe.

Ben raison de plus!



#### GRAPHISME

De bons graphismes, autant pour les sprites que pour les décors hyper fournis.



#### ANIMATION

Pas de problème d'animation et, pourtant, y en a du monde à l'écran!



#### CON

Le pied total en ce qui concerne le thème principal du jeu, la mélodie est superbe.



#### MANIABILITE

On arrive bien à progresser et à utiliser le système d'armement.



## ET UN TOM CRUISE PORTRBLE, UN!

eux qui rêvent d'évasion et qui possèdent une Game Boy, voici Top Gun en version portable! Avec beaucoup d'imagination et une dose d'adresse, vous allez mener des combats acharnés au-dessus de la mer au contrôle d'un F-14 Tomcat ou d'un F-117 (et même d'un Mig-29, ne soyons pas sectaires!). En mission d'interception ou de bombardement, vous éviterez le fameux voile noir (lorsque l'accélération est trop forte) et utiliserez votre radar au mieux pour trouver et détruire les ennemis. Pre-

TOP GUN
GUTS AND GLORY
EDITEUR • KONAMI
GENRE
SIMULATEUR DE VOL
DIFFICULTE
DIFFICULTE
DIFFICULTE
\*\*
NOMBRE DE JOUEURS
1
CONTINUE
NOM



MISSION 1

# Guts and Glory

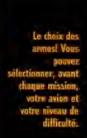


mier simulateur de vol et de combats aériens, Top Gun vous propose une vue 3D du cockpit comme si vous y étiez! L'altimètre, l'afterburner et le radar: tout est là pour vous permettre une sortie sans trop de problème. Au pire, éjectez-vous et ne lâchez pas votre Game Boy!

On dirait qu'il y a un malaise au niveau de la technique! Espérons que les requins, un peu plus bas, sont repus!

A COO TOTAL PROPERTY OF THE PR

Ne tirez pas de missiles sur le soleil, il est trop loin! le rappelle que le soleil n'est pas une cible, même si vous désespérez d'en trouver une!





Alors là, je dis bravo à Konamì d'avoir tenté le coup, il fallait oser! Malheureusement, le résultat est peu probant et l'on a vraiment du mal à accrocher à ce premier simulateur de combats aériens sur Game Boy. Les graphismes ne sont pas en cause, ni l'animation, mais c'est surtout la jouabilité qui pêche. On retrouve donc le réalisme et les commandes simplifiées des classiques simulateurs sur micro, mais on perd énormément en maniabilité et en intérêt ludique. Impossible, en effet, de trouver

son ennemi qui joue un peu trop longtemps à cache-cache sur le radar. De plus, les tirs sont imprécis. Bref, on s'ennuie bien trop vite pour légitimer une dépense de 200 balles.

OLIVIER

Vous avez (enfin) votre ennemi en visuel et dans la mire de tir, choisissex entre le tir mitrailleur ou le missile.

VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



 Un essai héroïque de simulateur de combats aériens sur Game Boy.



Pas très beau.

 Un jeu difficilement jouable.
 Un intérêt ludique

 Un intérêt ludique faible.



#### GRAPHISME

On ne trouve pas grandchose à l'écran mais le principal est là: les nuages, la mer, les ennemis et le tableau de bord.



#### ANIMATION

Ca va vite, c'est fluide, ça ressemble à de la 3D mais c'est vide...



#### SON

Uniquement des pets de mouches pendant les missions, une horreur!



#### MANIABILITE

On cherche ses ennemis pendant des heures (même avec un radar présent) et l'on a du mal à les accrocher.





Ce monde végétal plutôt hostile est un exemple des graphismes colorés que l'on peut trouver dans ce jeu.

Un des boss du jeu qui vous attend à la fin de chacun des niveaux. Attrapez le pot de miel et lancez le à plusieurs reprises sur le crabe.



mêmes: il peut s'emparer de bloc et les

lancer sur ses ennemis, ou mieux, sauter et retomber

sur son derrière, sur la tête de ses ennemis. La peti-

te souris devra aussi faire attention aux pièges natu-

rels comme les bourrasques de vent, les courants

marins et autres incendies dont les flammes lui courent après. Mickey arrivera-t-il à sauver la vallée?

Un soupçon d'aventure émaille les scènes d'action du jeu puisque vous devez, par exemple, trouver une clef pour ouvrir une porte de sortie.

La sortie de Mickey 2 sur Master a quelque peu tardé depuis notre test dans le numéro 15, c'est pourquoi nous vous rappelons que ce petit bijou est inévitable sur la 8 bits de Sega. Il sera sorti lorsque vous lirez ces lignes et vous devrez impérativement vous jeter sur la cartouche. Ce jeu est magnifique, prenant et long! Il reprend exactement le même principe que le premier volet en ajoutant des tonnes de nouveaux pièges et des astuces super sympas. L'animation et les graphismes sont ahurissants pour une telle console. Mickey 2 est dans la

L'animation et les graphismes sont ahurissants pour une telle console. Mickey 2 est dans la plus pure lignée d'Astérix ou de Donald, c'est-à-dire un exemple de ce qu'il faut faire pour rendre fou les accros du jeu de plates-formes (dont je suis).

OLIVIER





Il faut lancer une nomme dans la queule du serpent si vous voulez passer sans vous laire avaler tout cru.

avaler tout o

# MICKEY 2 EDITEUR • SEGA GENRE • PLATES-FORMES DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1 CONTINUE • NON

NOMBRE DE NIVEAUX • 13

TAILLE - 4 ME



Les graphismes sont mignons, colorés et très fins.

• Les pièges sont toujours plus originaux. • Une durée de vie intéressante.



· Einh

Rien à dire à part précision, couleurs, variété...

ANIMATION
Rien à dire à part fluidité,
vitesse, effets spéciaux.

Là, par contre, on n'atteint pas les sommets tout en restant dans la normalité.

Rien à dire à part confort, convivialité, plaisir...



JOYPAD • AVRIL 1993 • 153

# Super Nintendo French Collection



Un premier niveau que tout le monde commit. Scorpion, sale journée en perspective!

## LA FORCE MADE IN FRANCE ENFIN CHEZ VOUS!

n ne vous refera pas le topo du "il y a très lontemps dans une galaxie très lointaine...", vous devez commencer à le connaître. Par contre, ce qui vaut la peine d'être dit, c'est qu'avec Star Wars, vous aurez sous les yeux le jeu d'action le plus époustouflant de toute la logithèque Nintendo. Une action pouvant prendre de multiples visages puisqu'au

fil de vos missions, vous interpréterez différents rôles, de Luke Skywalker à Han Solo en passant par Chewbacca, Face aux forces de l'empire,

vous revivrez les grandes lignes du premier volet de cette fantastique saga. En plus des grandes lignes, de nouveaux ingrédients ont été rajoutés.



Les bonus, en ne les manque pas merci. Pour votre ares d'élèments nissans de puissans par des effets parlois extraordinaires.

Heureusement, ces ajouts vont parfaitement avec l'esprit Star Wars, et les fans intransigeants y trouveront leur compte. Star Wars est, en outre, un jeu qui comporte un aspect plate-forme non négligeable, pour ne pas dire primordial; en pénétrant dans le hangar aux vaisseaux de l'Etoile Noire, il vous faudra sauter de passerelle en passerelle sous peine de vous retrouver expulsé dans l'espace, où il ne fait pas bon vivre, pour ne pas dire qu'on y meurt facilement. Puisque vous avez été sage, voici les images d'un jeu dont on ne ressort pas indemme. N'est-ce pas Chewbacca?

# DANS LE VEHICULE DE JAWA !





C'est un plaisir peu commum de se retrouver avec Star Wars. Cela ne van de l'attration de la communitation de la communitation

plus qu'honorable... le tout bénéficiant d'une animation aux limites du parfait, de graphismes Star Wariens (on me permet le néologisme, merci) et de sons... Les mots me manquent pour exprimer la qualité des musiques et celle des bruitages. Une réussite totale dans tous les domaines. Star Wars est un jeu dont on ne regrette pas l'achat, c'est toujours bon à savoir.



the town on bandmondar?





Alles, le kinn des javen est de 1975, ver kein d'ennahals et lagit

> Vous no jamena pas le suil Sylvallar, mais nuni Cheel es Solo. Viva le changement.







Pour plus de détails sur le jeu, pour des photos à tomber par terre sans pouvoir se relever, vous pouvez aussi jeter un oeil dans le Joypad 15 où est testée la version japonaise du soft. Enfin, je disais ça histoire de vous prévenir.

## STARWARS

EDITEUR - JVG MACHINE - SUPER NINTENDO

GENRE - ACTION
TAILLE CARTOUCHE

DIFFICULTE - MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 3 NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES . 3



 Un rythme dans l'action... Y faut suivre!
 Mamamia! Que de

musiques!
Grand nombre de niveaux.
Un minimum de variété dans les



 Ce qui est raté est insignifiant, alors on se tait et l'on apprécie le travail.



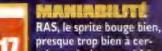
#### RAPHISMES

C'est bò, c'est bò, c'est bò! Autant les décors que les sprites.



#### ANIMATION

Mode 7 au rendez-vous! Accrochez-vous pour les balades en land speeder!



presque trop bien a certains endroits, ce qui fait que l'on a tendance à déraper. Mais RAS.

# Repassez-vous les musiques

Repassez-vous les musiques du film, vous aurez celles du jeu. Et les bruitages... Les mêmes sur tous les jeux Nintendo et on jette le reste!





# Super Nintendo French Collection

La que choisie vous permet de bien appréhender les alentours mais les devreu passer par la carte generale pour mieux vous positionner.



MOI MINESER TOIL

oi, grand chef lrakine et moi vouloir détruire pays voisin afin de m'emparer de sa puissance pétrolifère. Mais ça,
pas chose facile car nous plus au temps du moyen—âge. Le foudre de guerre plutôt moustachu qui fait son briefing pendant la présentation du jeu, n'est pas
content du tout. On l'empêche, en effet, d'annexer un pays voisin. Des forces de l'US Navy
s'interposent entre lui et sa cible, pourtant facile, en théorie. Vous faites partie des forces
d'interposition américaine et vous pilotez un hélico de chasse. Se voulant une simulation de la

récente guerre du Golfe, Desert Strike vous envoie dans plusieurs missions dangereuses, mais capitales pour la survie de milliers de personnes. Vous partez ainsi en rasemotte pour pilonner des silos à missiles, des planques de munitions, bombarder des aéroports et des camps ennemis, ou encore, évacuer l'ambassade américaine et sauver des otages. Le jeu se joue en vue isométrique du dessus et vous

pouvez tirer plusieurs sortes de missiles et récupérer des bonus divers et variés.



j'adorais ce jeu sur Megadrive et le trouve toujours aussi prenant sur Super Nintendo. Les possesseurs de cette console peuvent se réjouir, car le challenge est toujours aussi élevé et la durée de vie longue. On retrouve toutes les missions prenantes qui ne demandent qu'à être menées à terme. On retrouve aussi les détails réalistes et la vue bien spéciale du jeu. Mais on ne trouve pas la qualité que l'on était en droit d'attendre sur une Super Nintendo. Electronic Arts a tout simplement transcodé la version Megadrive, ce qui est scandaleux, voilà! OLIVIER





Pluisieurs armes sont accessibles, comme la mitrailleuse ou les missiles. A vous de bien choisir et d'économiser vos munitions.

Votre hélico zigzague entre les buildings et vous pulvérisez les tanks venus vous empêcher de trouver l'ambassade.

#### DESERT STRIKE

EDITEUR • ELECTRONIC ARTS
TAILLE • 8 MB

GENRE - SIMULATEUR

DIFFICULTE • DIFFICILE NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE NIVEAUX • 4

NOMBRE DE JOUEURS • 1 CONTINUES • PASSWORDS





 Un jeu très prenant, une durée de vie intéressante.

Une bonne simulation.



 Un simple transcodage qui ne met pas en avant les capacités de la machine.
 Un sujet scabreux.

### **GRAPHISMES**

Pas des pâld de r

Pas de réelle variété et des couleurs un peu pálotes. Des décors tout de même assez précis.

### ANIMATION

14

Des ralentissements et une animation pas franchement à la hauteur de la machine.

### MANIABILITÉ

14

Il faut s'habituer à manier l'hélico et à l'imprécision des tirs.

### SON/BRUITAGE



Rien de très réaliste malgré le niveau acceptable.



# Super Nintendo

# French Collectio



Le monde enflamme que traverse Mickey—pampie e est dan des mus neaux du en. I est auxon pient le greges proposale la encuverient le aeure.

## Z'AVEZ PAS VU PLUTO?

lest rare, mais il arror à Michey de jouer à des jour poisbles algant aucun repport avec la mage. C'est amb qu'au déluit du jeu. Mic-

key joue au ballon dans les bois avec Phara et Goolly Lancare le ballon un peu loin, Pluto part à sa recherche mais ne revient plus. C'est ensuite au tour de Goolly de disperainre, latisant noure ans Mickey dans l'expectative de jouer seul au ballon sans ballon, chose inacceptable! En voulant aller à la recherche de ses deux amis. Mickey sombe dans un monde magique, une fois n'est pas coutume, propubliement celui dans lequel Pluto est sombé un peu auparavare. S'en suivere dix niveaux de mondes étranges, lorestiers, marécageux, montagneux, dans lesquels Mickey



# MAGICAL QUEST



Wherem long carrier an excitonation language of obstation of the partial data to according a fifth of the convenient land datasets are periodiant duelques.

va devoir lutter contre des ennemis sur lesquels il devra sauter plusieurs fois pour s'en débarrasser. Outre le saut, notre héros poura s'accrocher à des pommes volantes (why not!), endosser plusieurs habits magiques lui conférant des pouvoirs différents (on passe de Robin des Bois au pompier). Un jeu de plutes-formes en vue de profil féérique et emivrant.



If exciste de nonneux passages serrets menor a fes soiles cachees. Mickey pourra y trouver des f. Ups et autres bonus do gents ou de vie.

Difficile de trouver mieux dans le genre action/plates-formes en ce moment et difficile de trouver mieux tout court sur Super Nintendo (je ne vois que Super Star Wars). Capcom a fait très fort en nous réalisant ce chef-d'oeuvre technique et ludique. Un seul petit reproche:

la facilité du jeu qui ne calmera pas les plus habitués d'entre vous. On va, dans ce jeu, de surprise en surprise et l'on s'attend toujours à de nouveaux pièges plus beaux et plus rigolos. On n'est, en général, pas décu du voyage. Encore!





Les Boss utilisent quelquefois le fameux mode 7 de la machine, comme l'araignée qui tourne sur elle-même, ou l'aigle qui fonce vers l'écran voyant ainsi son sprite grossir à vue d'oeil.

# MAGICAL QUES' EDITEUR - CAPCOM

GENRE PLATES-FORMES

DIFFICULTE • FACILE NIVEAUX DE DIFFICULTE

NOMBRE DE JOUEURS

1 00 2 CONTINUES · INFINIS NOMBRE DE NIVEAUX

TAILLE . 8 MB



- La variété des mondes est appréciable.
- Des graphismes somptueux, detailles et colorés.
- Une originalité sans cesse renouvelée.



• Un jeu un peu facile.



#### GRAPHISME

Des décors féériques, superbes, réalistes. Les dégradés sont fabuleux et l'atmosphère magique.



#### ANIMATION

Pas de ralentissement parasite , les scrollings sont clairs et l'animation du personnage excellente.



#### CON

Toute l'ambiance Disney dans des thèmes entraînants et d'un très bon niveau technique.



#### MANIABILITE

On s'habitue vite au maniement un peu spécial du personnage et l'on ressent un grand confort tout au long de l'aventure.



# Super Nintendo French Collection

Les rampes de spots sur les côtés, en haut de l'écran, vous indiquent l'état physique des combattants. A chaque coup reçu, la lumière d'un spot perd de son intensité jusqu'à s'éteindre. Lorsque les quatre spots son rache.

## LE MUMAITÉ DES COGNEURS

ous êtes le meilleur et vous voulez devenir le meilleur des meilleurs? Procurez-vous Best of the Best sur Game Boy et vous pourrez vous frotter aux champions de kick-boxing. Avant

d'entrer dans la compétition, vous pourrez choisir votre champion (vous le garderez tout au long de ses éventuelles victoires, même après avoir éteint votre machine) et l'entraîner. Mais la simulation va plus loin car vous paramétrez tout. Une série de différentes panoplies de coups est à votre disposition, et vous pouvez choisir la série de mouvements que vous préférez, avec un guide vous montrant la fonction de chaque bouton, selon la planolplie choisie. L'entraînement consiste à later respectivement

# BEST CHAMPIONSHIP BEST Karaté

B: HH

un sparing partner, un sac de sable et un kick-pad. Vous tapez comme un fou et vous obtenez le pourcentage du coup utilisé, une caractéristique que gardera votre poulain lorsqu'il ira au combat. Les combats se suivent et se jouent en round comme à la boxe. Des spots vous indiquent votre état de santé. A vous de vous battre, de vous entraîner et d'aller jusqu'au Kumité, le stade ultime.

de vous l'accorde, l'arbitre n'a pas l'air bien gaillard mais je vous rappelle que ce dernier n'est pas censé participer



Ce jeu était super méga génial en arcade et c'est avec plaisir qu'on le retrouve sur la Super Nintendo. Le problème est qu'il faut débourser 500 balles pour ce jeu minimaliste, face aux super productions du moment (dont notamment un autre jeu Capcom, Magical Quest). Je pense donc que vous devrez être un super fan du jeu pour vous lancer dedans. Deuxième point problématique: le mode deux joueurs qui m'avait tant éclaté en arcade est désespérément absent de cette conversion. On se demande bien

pourquoi d'ailleurs. Les décors sont beaux mais ce n'est pas l'attrait principal du jeu. L'originalité de celui-ci, doublée d'une bonne maniabilité, rattrape les côtés négatifs cités précédemment. Mais est-ce suffisant sur une 16 bits aussi performante?





Voici l'écran de sélection et de configuration des coups utilisés pendant un combat. Une panoplie impréssionnante de coups est à votre disposition.

### BEST OF BEST CHAMPIONSHIP KARATI

**EDITEUR • LORICIEL** 

GENRE • SIMULATION SPORTIVE

DIFFICULTE . MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS

CONTINUE SAUVEGARDE

TAILLE . 8 MB



Des personnages digitalisés, donc des mouvements réalistes.

Une maniabilité excellente.



 Il faut aimer la simulation de kick boxing.



#### GRAPHISME

Sans proposer de décors réellement différents, BOB nous fait découvrir des personnages d'un réalisme



car les mouvements ont été digitalisés avant d'être traités pour la Super Nintendo, du grand art!

#### SON

Pas de quoi rendre sourd un mélomane...

## MANIABILITE

Deuxième point fort, avec un grand confort d'utilisation et une foule d'options conviviales.



はり一 part-ul

こそ おかいものをすることが そきます

Noubliez pas de vous arrôter dans les magasins pour acueter des bonus et, notamment, des vies supplementaires. Chaque fois que vous buterez un ui vous recupererez une pièce qui vous servira

s les magasins.

NCL#Lx5W

## A CHIMI BOOM!

e ne vous le cache pas, je suis un héros de jeu vidéo. Mon nom est Chiki et mon papa s'appelle Capcom. Mon job est de couper en rondelles mes ennemis et récupérer des pièces de monnaie lâchées par mes victimes. Je

suis sans peur et avide de sauver le monde. On m'a jeté dans un monde coloré, sympa et mignon comme disent les testeurs mais moi, j'rigole pas tous les jours! Je dois lutter pour survivre car les ennemis sont nombreux et dangereux. Heureusement, j'ai une épée et je sais m'en servir! Les mondes dans lesquels j'évolue sont tous plus dingues et farfelus

Les stages sont courts et vous vous retrouvez vite face à un boss toujours nouveau.

CONTINUE tol.



et ça fait plaisir aux testeurs qui n'ont, décidément, rien à faire des pauvres héros de jeux vidéos qui en bavent pour satisfaire les joueurs avides d'action. Car dans Chiki, il y en a de l'action...



La Raie manta ne vous laissera aucune chance; alors, faites-lui face et assèner-lui un bon toun

Le soleil fait la gueule et il n'y a de quoi! Vous êtes pris entre quatre feux, et un ange qui cache bien son



Un jeu qui sent le japon profond! Les graphismes sont super mignons et colorés et rien que ça, ça vaut le coup d'oeil. On peut même dire que Chiki trouble par la multiplicité des thèmes utilisés. On dirait un shoot-them-up mais il s'agit d'un jeu de combat à l'épée, à progression. Oui, mais on gambade de plate-forme en plate-forme et l'on ramasse des bonus. Quoi qu'il arrive, on s'éclate bien et les accros de bons jeux d'action sur Megadrive seront

dépaysés, tout en trouvant un très bon challenge. Ce n'est pas le jeu de l'année (en ce moment, la concurrence est dure) mais Chiki mérite de trôner dans toutes les ludothéques de fanas d'action.

OLIVIER 🧏



Des huitres perlières qui vous réservent bien des surprises dans un jeu complètement dingue. Vous avez déjà vu des fonds d'océan comme celui-ci?

# **CHIKI CHIKI**

EDITEUR - SEGA

**MACHINE FRANÇAISE** 

**GENRE - ACTION** 

DIFFICULTE - MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE . 1 NOMBRE DE JOUEURS

1 00 2

CONTINUE . 1

TAILLE . B MB



- Un ryhtme soutenu.
- Des graphismes mignons et colorés.
- Un jeu qui mêle les styles les plus connus d'arcade.



Un jeu qui manque d'âme et de veritable interet.



#### RAPHSME

Des couleurs fantastiques et des décors tres précis. Par contre, des personnages plutôt gros et enfantins.



#### RNIMATION

**Ouelques** ralentissements parasites pour une animation, globalement, sans probleme.



Rien de bien novateur ni de revolutionnaire. Un bon niveau tout de même.



#### MANIABILITE

C'est clair, net et précis. Donnez des coups d'épée et sautez sur des plates-formes sans yous poser la moindre question.



# Super Nintendo French Collection

## CHASSEUR DE ROBOTS RVEC UN BRZOOKA!

n plein 21 ème siècle, après un effondrement de tous les types de société dans le monde, le genre humain se retrouve sans aucun idéal auquel il pourrait se raccro-

cher. Désormais, il n'y a plus qu'une seule source de divertissement et tout le monde à le idrait d'y participer. Le jeu consiste en une joute (appelée Battle Game) entre des robots



hyper-sophistiqués pilotés par des humains. On les appelle les "Standing Tanks", ST en abrégé, qui signifie "Chars sur pieds". Vous, Mike Anderson, jurez de venger votre père, victime de l'un de ces duels à mort. Avec le ST FALCON (je ne l'invente pas!) à bord duquel vous allez devoir jouer les canonniers, vous ferez tout pour vaincre et devenir le maître incontesté. Vos ennemis, très nombreux et très coriaces, vous en feront voir de toutes les couleurs, à vous de leur faire mordre la poussière à l'aide de vos bombes au plasma et de votre mitraillette ultraperfectionnée!

LE ST Schneider est vraiment très puissant. Avec son système anti-gravitationnel, il se meut avec aisance. La seule façon de l'avoir est de détruire ses jambes!

Cette cible

yous permettra

de tester votre aptitude à bien viser à l'aide du bazooka.

Chaque fois que vous aurez detruit un ST, vous verrez le parcours qu'il vous reste à accomplir à travers le Monde entier.

le Nintendo Scope, on ne peut pas vraiment dire qu'il y ait des cartouches à profusion! Bien au contraire, on est un peu en manque. Après X-Zone, testé il y a deux numéros, voici donc Battle Clash sur Super Nintendo. On ne peut pas dire que ça casse des briques! A la limite, je lui préfère X-Zone qui est beaucoup plus varié, alors qu'ici, on a l'impression de toujours faire la même chose: tirer indéfiniment sur le même monstre! Ce dernier n'arrêtant pas de gigoter, vous comprenez pourquoi on ne peut l'avoir du premier coup! Le véritable point fort, c'est que le bazooka est d'une précision vraiment optimum. Mais je ne crois vraiment

pas que cela change grand chose. On veut des MEILLEURS jeux Monsieur Nintendo!



## **BATTLE CLASH**

EDITEUR - NINTENDO

GENRE . TIR

OIFFICULTE · MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 3 MACHINE:NINTENDOSCOPE

NOMBRE DE JOUEURS .

1 OU 2

CONTINUES - INFINIS





\*Des scrollings vraimen très rapides! \*Des musiques qui crèent une bonne ambiance. On s'y croirait!



 L'action n'est pas assez variée.

# GRAPHISMES Les robots sont bien dessinés.

Les robots sont bien dessines mais le décorum est un peu "faiblard"!

#### ANIMATION

Pas de problème de ralentissement, et les scrollings sont particulierement rapides!

#### MANIABILITÉ

Pour ça, le Bazooka est une vraie merveille. Il répond au doigt et a l'oeil, et même au pied, parfois!

### SON/BRUITAGE

Les musiques sont de bonne facture et apportent un "plus" non négligeable durant vos combats.





SELECT

CLOUD CASTLE

## CA SENT LE ANG.

racura n'en avair pas eu assez esns Castlevuris. Il revient pour si ven peri Mais Simon belmont (carnellist-inent retopose Christopere Belmont carn la version d'Rosde) a vesti ele quinze en so voir son Ra Skonyu Belmont, ètre à son trair éleré su rang des chiqueurs de vincires. La ville de Transplain à se sent maintenant en sécurité et Belmont et le transforme un démon. Quatre

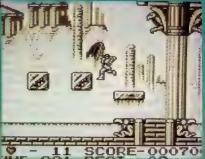
vania, tous gardés par des monstres à la solde de So-

SERECH

leyiu-Démon qui se cache dans un lac faisant office de cinquième niveau. A vous de parcourir de nouveaux pay-

> sages et de récolter les bonus cachés dans les chandeliers. Méfiez-vous, les pièges sont machiavéliques, avec des pans de murs hérissés de pointes qui vous écrasent, ou encore des plates-formes amovibles. A votre fouet Belmont!





STAGE SELECT ROCK

goutinem du profosd

Le premier Castlevania sur Game Boy était génial mais là, on frise la perfection tant le niveau technique est placé haut. On trouve des pièges qui prennent tout un écran, l'originalité semble avoir été le maître mot chez Konami pour la réalisation de ce jeu. La bande son est à l'image des graphismes: angoissante et réussie. Quant à la jouabilité,

c'est du Castlevania, du tout bon donc! Par contre, je regrette beaucoup le fait que l'on puisse jouer au niveau de notre choix (à part le cinquième) car le jeu était déjà assez facile pour se passer de cela. Un grand moment sur Game Boy tout de même. OLIVIER





EDITEUR - KONAM

GENRE . ACTION

Difficulte • Facile

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1 IOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES • PASSWORD

NOMBRE DE NIVEAUX -



Un select stage



- Des nouveautés effarantes et des passages fous!
- Des graphismes aussi réussis que la bande
- · Une jouabilité excellente.



Trop facile!



Pas de réel progrès par rapport au premier mais le niveau était déjà excellent. Davantage de décors différents et d'originalité.



ANIMATION
L'animation est fluide et c'est un miracle quand on voit certains effets spéciaux et certains mouvements du décor!



Une ambiance sonore génialement morbide, avec des effets sonores spéciaux comme on aimerait en entendre plus souvent.



#### MANIABILITE

Une maniabilité sans faille, avec une précision et une clarté des mouvements exemplaires.



# Super Nintendo French Collection

## J'AI LES BOULES!

out, dans ce jeu, n'est qu'une histoire de boules et plus précisément de bulles ! Vous êtes l'un des frères Buster et vous devez nettoyer le monde de milliers de bulles plutôt envahissantes. Deux modes de jeu sont à votre



to town and a second to



devant de surprises en ce qui concerne les bulles deues.



diposition: le mode Tour et le mode Panique. Dans le premier mode, vous parcourez le monde, niveau par niveau et, dans le second, vous jouez sans discontinuer à la manière d'un Tetris. Le principe est bête comme chou mais follement drôle: lorsque vous tirez sur une bulle, elle se divise en deux (ainsi de suite pendant quatre fois) et lorsque vous avez détruit toutes les bulles d'un niveau, vous passez au suivant. Votre arme est un fusil à harpon qui va se ficher au plafond en attendant qu'un bulle le touche et éclate. Vous récoltez des armes et bonus supplémentaires comme un double harpon, une mitrailleuse, un bouclier, un immobiliseur de bulles ou encore

rue quos se rudo - deuer to los masenaes, lue rudo novembre - leux miles uns edices sue rude ens, acres e done luchos, és, rós no rest

des bâtons de dynamite. Plus question de buller!

Ce juu était super méga génial en arcade et c'est avec plaisir qu'on le retrouve sur la Super Nintendo. Le problème est qu'il faut débourser 500 balles pour ce jeu minimaliste, face aux super productions du moment (dont notamment un autre jeu Capcom, Magical Quest). Je pense donc que vous devrez être un super fan du jeu pour vous lancer dedans. Deuxième point problèmatique: le mode deux joueurs qui m'avait tant éclaté en arcade est désespérément absent de cette conversion. On se demande bien

pourquoi d'ailleurs. Les décors sont beaux mais ce n'est pas l'attrait principal du jeu. L'originalité de celui-ci, doublée d'une bonne maniabilité, rattrape les côtés négatifs cités précédemment. Mais est-ce suffisant sur une 16 bits aussi performante? OLIVIER





D'autre choses que des bulles interviennent dans le jeu: des monstres et des bonus à ingurgiter.



EDITEUR - CAPCOM

GENRE - TIR

**OIFFICULTE - MOYENNE** 

NIVEAUX DE DIFFICULTE :

4

NOMBRE DE JOUEURS

CONTINUES . 5

TAILLE . 4 MB



- Une adaptation réussie du superbe jeu d'arcade.
- Des décors de fond superbes.





#### GRAPHISME

C'est pas vraiment la joie (un môme et des boules rouges ou bleues) mais les décors de fond sont superites.



#### ANIMATION

Pas de ralentissement mais il faut bien dire que ce jeu ne recèle pas de milliers d'effets spéciaux.



Rien de bien terrible.



#### MANIABILITE

Une bonne maniabilité du personnage mais un système de tir qu'il faut bien prendre en main





LEGIFOS ppelle

ne fedire par avec. sections. He mit vous WATER THE SEVE IN

satellites terrestres de leur croite. Tous les ro ro cruellame e delle e bes il fait agri via m infiltrant le groupe terroriste. Votre nom de care

# under

Albatros et vous êtes un agent secret formé militairement pour ce genre d'opération. Aidé par Miss Leila (en mode deux joueurs) ou non, vous allez traverser une série de onze niveaux, tous ponctués par un boss. Le principe du jeu et sa principale caractéristique est de vous déplacer en vue de profil, en pouvant passer

du sol à un étage, d'un mouvement flegmatique mais efficace. Vous pouvez tirer au pistolet puis à la mitraillette et aux grenades. Le timing et les réflexes ont un caractère vital dans ce jeu de tir et d'action, issu des salles d'arcades.

Pour passer le lanceur de grenade, vous devez no ver comme sur le diche et lui tirer dessus. Retombez ensuite sur le sol et passez sans crainte!



SOO I SE THE HISCORDOR

Rolling Thunder, j'adore! En attendant le troisième volet sur megadrive japonaise, nous voici avec la version officielle du numéro 2 que je ne peux que vous conseiller de vous procurer. Les maniaques du joypad seront comblés avec ce jeu d'action bourré de détails superbes et de couleurs chatoyantes. Certaines personnes sont allergiques au mode de progression de Rolling Thunder II, moi j'adore et je trouve ça rudement bien ficelé. De plus, la

possibilité de jouer à deux simultanément ne gache rien, au contraire. Un jeu superbe tech-niquement, passionnant et qui vous hypno-tisera jusqu'à la fin.

**OLIVIER** 

ROUND



Lorsque vous jouez à deux, Miss Leila vient vous épauler en mode simultané. Le jeu devient plus

JOYPAD • AVRIL 1993 • 163

COITEUR - NAMEUT

MACHINE - FRANÇAISE

GENRE . ARCADE

DIFFICULTE . MOYENNE NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS

**CONTINUES • PASSWORDS** 

NOMBRE DE NIVEAUX - 11

TAILLE . S MB



- Des graphismes qui rappellent l'arcade. La possibilité de joue
- à deux simultané
- ment.
  Une jouabilité excellente.



Le jeu peut déplaire si vous n'aimez pas le genre.



#### RAPHISME

Une fidèle adaptation de la version Arcade, Une grande finesse.



#### ANIMATION

Le m ot d'ordre : smooth (fluide) même avec cette horde impressionnante de sprites à l'écran.



Une qualité sonore canullante.



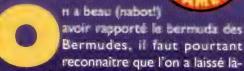
#### MANIABILITE

L'originalité des deux niveaux d'action est très bien gérée.



# Super Nintendo





bas pas mal de choses, dont une grande quantité d'avions et de bateaux. Ce qu'on ne savait pas, et c'est là le scoop de l'affaire, c'est que toutes ces disparitions de matériel profitaient à quelqu'un. Ce quelqu'un qui, depuis le temps que l'on nous dérobe nos plus belles machines de guerre qui tuent plus vite que la mort (en skis pour certains). s'est constitué une petite armée bien sympa... enfin, je fais encore une belle figure de style! Armée/sympa! Une alliance de terme bien amusante. Ce qu'il faut savoir, c'est que l'on a décidé de détruire cette Nouvelle Force, avant qu'elle ne parte à la conquête du monde. Un hélico et un char sont donc dépêchés pour cette mission de la plus haute importance. Et devinez qui se retrouve à l'intérieur? Gagné!



S HAPPENSATURATION MOUSTING WINS

une heure sur le View Point de la Neo Geo... Un bon soft, dont on fait vite le tour, et qui sera sans doute très vite dépassé.





Pour réduire ce base à l'état de contres informer, pur par le porte. Ausse danger, sette mission est de tou Jeogr'es sirens salimet de

Super Swiv est de retour, mais cette fois sur la Super Nintendo. Shoot them up rapide pouvant se jouer à deux simultanément, voilà en quelques mots les qualités de ce soft. Le niveau de difficulté est plus qu'honorable, dommage que les niveaux ne soient pas plus longs et, surtout, dommage que les décors ne changent pas plus. Des décors assez laids dans l'ensemble. Heureusement que les sprites ne suivent pas le mouvement. Sans être de toute beauté, n'est pas Patsy Kensit qui veut, ils sont pourtant fins. On sent le travail. Super Swiv est loin d'être une merveille, mais je dis ça après avoir passe



TAILLE CARTOUCHE . Genre - Shoot the

DIFFICULTE - MOYEN

NIVEAU DE DIFFICULTE - 1

NOMBRE DE NIVEAUX •

NOMBRE DE JOVEURS

Pour ceux d'entre vous qui remarquent encore les différences de notes entre la version SFC et la version SN. je vous rappelle que les notes parues dans le Joypad 15 étaient la moyenne des notes données par les deux testeurs, contrairement à ici!



· des sprites rapides, un scrolling impec. e jeu à deux plutôt amusan



Hes couleurs bol, boll



Des sprites fins, mais alle pour les décors!



#### 

Moins rapide que sur la version japonaise, quelques "bugs", mais le tout reste de connes factures.



#### THE PARTY OF

Facile pour l'hélico, moins (m dent pour le tank, il faut prendre l'habitude de régler 13 tourelle de tir dans la bonne direction, tout en se déplaçant.



mais les sons plutôt bons, même s'ils sont peu nom-



# LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions.

Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution!

Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque

de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console. Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.

Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants!

#### JOYPAD

### Trucs/Astuces 103, bd Mac Donald 75019 PARIS

Et aui! Déjà le printemps; d'ailleurs, cela se remarque au sein de l'équipe de Joypad, tout le monde affiche un sourire radieux. Tout le monde s'embrasse chaleureusement le matin. TRAZOM nous invite à faire des tours dans sa petite F1 à pédales, TSR organise des concours de biceps, DANBISS nous fait le coup de la fièvre du samedi soir tous les jours en dansant sur les tables, OLIVIER ne se déplace plus sans son walkman et ses k7 de techno qu'il s'empresse de faire écouter à tout le monde. Ahhhh les amis; vive le printemps et ses effets ravageurs. Mais au fait, et les astuces dans tout co?.....

# game boy

# **BUGS BUNNY**

Pour éviter le gros minet qui monte ou descend les escaliers en colimaçon, montez ou descendez en même temps que lui. Ce truc marche aussi dans les tuyaux.

# super famicom

# CAMEL TRY



-Encore mieux que le code précédent. Entrez le code GFXJF et vous pourrez alors choisir le type de balle parmi cinq formes différentes.
-Pour finir, entrez le code NRRRP et

le code NRRRP et vous arriverez dans un sound test secret.

## nes

# **RUSH'N ATTACK**

A la fin du niveau 3, lorsque les chiens viennent sur vous, inutile de vous baisser comme beaucoup de joueurs ont tendance à le faire, restez debout et lorsque les chiens arriveront à votre hauteur, ils vous sauteront dessus et vous les tuerez très facilement d'un coup de couteau.

# megadrive

SPIDERMAN

Tss tss de la toile tss tss: FFE7070098

JOYPAD • AVRIL 1993 • 165

# game boy

# BOOMERS ADVENTURE

Allez, encore quelques codes de niveaux, en vrac:

Niveau 25 : GILA Niveau 31 : HYDRA Niveau 33 : JEDOCH

Niveau -23: MINORCA Niveau -15: REMORA

Niveau -8 : SCARAB

Dernier niveau : ZAHNBELLA

# game gear

# ROCK

Quelques codes de niveaux:

Niveau 2: 7G09M Niveau 3: NN6E3

Niveau 3: NN6E3 Niveau 4: 84AKC



# LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



# Lood Niey Tubeles

Au premier niveau, "les mers du sud" avec Daffy, mettez-vous sur le bord de l'eau et sautez de l'autre côté, puis avancez, vous passerez à travers un mur où vous pourrez prendre un boomerang qui vous rapportera alors 10000 points. (Anthony Stoal)



# **PRO WRESTLING**

Pour affronter le Grand Puma, vous devez tout d'abord remporter le titre, puis dix autres combats. Lorsque vous affrontez le Puma, ne tentez aucun déplacement farfelu: vous devez d'abord l'épuiser par des coups de pied puis, à la première occasion, le projeter hors du ring. Evitez-le à tout prix jusqu'à ce que l'arbitre ait compté jusqu'à quatorze ou quinze puis frappez-le à toute aliure et revenez sur le ring.

# lynx

# BATMAN

Voici quelques options cachées dans le niveau 1:

- Entrez dans le paquet-cadeau une fois les motards partis.
- Au premier arbuste, il y a une option qui vous donnera 7 fioles d'acides.
  - de signalisation, bondissez dessus et vous aurez ainsi 10 batrangs en plus.
    - Arrivé au 5ème lampadaire, en bas, se trouve une option d'énergie qui vous sera très utile.
    - (Voilà qui aidera peut-être Cathy Miollan, d'Anglet que je bise au passage!)

# megadrive

## **OUT RUN**

Pour vous faire sucrer votre permis à points, mettez le mode pro, faites votre course puis, à la place de marquer votre nom, mettez ENDING. Laissez faire

le jeu et attendez de voir la voiture sur la plage et que la musique s'arrête; appuyez sur start, allez au tableau des options et mettez le mode HYPER (GENESIS)



# super famicom

## RANMA 1/2

Voir la fin du jeu sans le finir: appuyez sur R et L puis allez sur

1 player et appuyez simultanément sur le bouton start
des manettes 1 et 2.
Le spécial mode à
Ranma 1/2, c'est très
facile et ça paye bien:
allez sur l'option qui
permet de jouer à
deux en même temps
et, une fois sur cette
option, appuyez sur R et L
et sur start simultanément.
(greg 1 demi-pouce et 3, 2 gros



orteils).

Pour choisir votre niveau de départ, faites, sur la deuxième manette HAUT, GAUCHE puis START à la première manette.

# CHASE

Pour avoir accès au Sound Test, à la page de présentation et après un léger sifflement, appuyez sur les touches: Gauche, Droite, I, II, Bas, Select, Haut, Select.

# Grâce à ce code, vous aurez droit à une vie supplémentaire au premier niveau! UDLLA

Pour recommencer au circuit où vous avez perdu, appuyez simultanément sur A et Start. Pour choisir son niveau: choisissez votre voiture de démonstration, puis faites déplacer le tachymètre de 2 crans par niveau avec le bouton A, puis faites Droite, Haut puis Start.

## DOUBLE DRIBLE



En vous plaçant sous le panier adversaire et en tirant, vous verrez sur votre écran une superbe simulation d'un basketteur, comme à la télé! Et voici comment faire, à tous les coups, trois points: vous vous mettez juste en dessous des petits points en dehors de la raquette et vous tirez. Vous marquez à tous les coups.

# 

7, Venelle B.Franklin 91000 EVRY >> Face hotel Arcade, dessus la boulangerie

# OKAZ'- ECHANGES **REPRISES - LOCATIONS**

S.NINTENDO: NEWS!!

TINY TOONS Fortress of RAGE (shoot) YOSHI'S CAKE FLYING HERO E.V.O (SNES) STAR WARS STRIKE EAGLE COOL WORLD SUPER S.W.I.V. BATMAN Returns DRAGONBALLZII POP'N twin bee 2020 S.Baseball **USA ICE Hockey 449 F** NBA Basketball 495 F DEAD DANCE! 590 F Human G.PRIX 549 F

NEO-GEO:PROMOS!!

REPRISES **OCCASIONS ECHANGES** 



Telephonez!

VIEW POINT 1690 F **FATAL FURY 2** SUP.SIDE-KICK 1290 F ART of Fighting 1150 F

SHINING FORCE FLASHBACK GOLDEN AXE

RESERVEZ

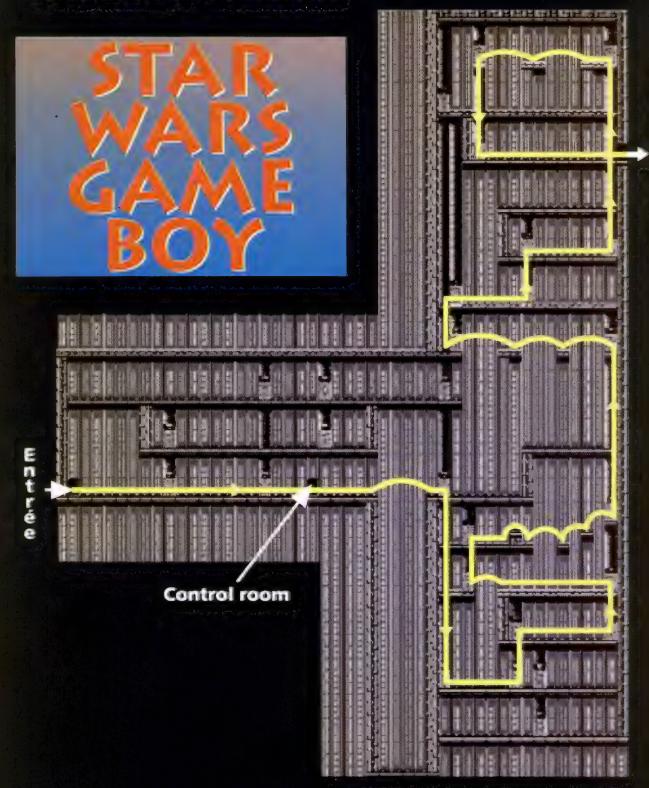
**☎** 60.77.68.

VENTE PAR CORRESPONDANCE Pour commander avec votre CARTE BLEUE- Cheque-Mandat

≥⇒ RENSEIGNEZ - VOUS!

OUVERT de 10h30 à 19h30 sauf Dim. et Lun. matin

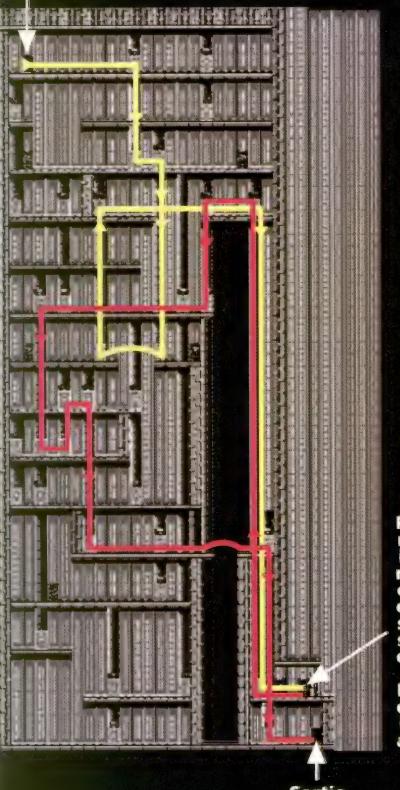
# **Control Room Tractor Beam**



Tractor Beam

# **Princesse Leia**

Entrée



Sortie

# FAIR PLAY

Les l'itrines de Saint-Germain 27. Rue de Pologne 78 I (H) SELVER CHARLES Tel : 39.21.11.08

# Le spécialiste de l'import

Jeux neufs & occasions

S.Famicom / S.Nes

Dead Dance 590 F
Adams Family 2 549 F
F 15 499 F
Star Fox 590 F
Mech Warrior 549 F
Equinox 590 F
Dragon Ball Z 2 . 590 F
Autres nouveautés, Tél.

## Mégadrive

Turtles IV 395 F
Tiny Toons 395 F
Sunset Riders 395 F
Powet Athlete 449 F
Flash Back 395 F
Mc Donald's 395 F
Autres nouveautés, Tél.

#### BON DE COMMANDE

Titres	Qt	Prix
Port		+ 20 F
TOTAL		

Adrs ..... CP.....Tél.....

# LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



## nes

# TOM ET JERRY

Pour avoir des vies infinies, faites à l'écran titre: DROITE, DROITE, HAUT, GAUCHE, HAUT, DROITE, BAS, B, A, et SELECT\_C'est tout!



# NINJA BOY

Quelques continus infinis, ça vous dit?

Alors, au fatidique 'Game Over', appuyez sur A, B et START simultanément.

# game boy

# TRACK MEET

Codes des niveaux:
2 ème athlète: VGCBFSFB
3 ème athlète: LTMBMGQC

4 ème athlète: NNRBKLRR 5 ème athlète: WGTBFCVT (Aligné stéphane)

# megadrive

## **GOLDEN AXE II**

Pour avoir 8 continus, allez sur option et appuyez sur A, B, C simultanément. Mettez le mode normal et les barres de vie au maximum. Sortez des options prenez deux joueurs et le normal game et vous voilà avec huit continus

# game boy

# **ASMIK WORLD**

-Pour plus de facilité à tuer les monstres, dès le début, profitez de leur inactivité pour chercher la pelle et les patins à roulettes qui se trouvent généralement aux endroits marqués d'un mur de brique.
-Si vous connaissez l'emplacement de la clé, courez le plus vite possible pour la déterrer et la prendre avant qu'un ennemi ne le fasse.



# master system

# BACK TO THE FUTURE III

Voici un bon moyen de passer les stages: faites une pause pendant le jeu, puis appuyez sur les boutons suivants: HAUT et A, BAS et A, GAUCHE et A, DROITE et A.

Dans le niveau 5.1 (zone des étoiles) au début, sous le premier escalier se trouve une vie bloquée. Pour vous la procurer, continuez votre chemin et revenez ensuite sur vos pas, l'escalier aura disparu. (Olivia Leroy)



# **BOMBERMAN 93**



Ahhh ahhh! Le revoilà avec son coup de la bombe cachée derrière son dos! Quel blaireau celui-là...

Nivegu D1: EREDHGDB Niveau D2: EBEDHFDB Niveau D3: FDEDHFEB Niveau D4 : FEEDHFFB Niveau D5: GFEDHGHB Niveau D6: HHFDHGIB Niveau D7: HIFDHGJB

Niveau D8: UFDHGKB

Niveau E1: KOFDPGMB Niveau E2: LEGDPGOB Niveau E3: LFGDPGPB Niveau E4: EDFDPCAC Niveau 65 : EEFDPCBC Niveau 66: FFFDPCCC Niveau E7 : GHFEPCEC Niveou E8 : HIGEPCGC

# megadrive

# LEMMINGS

codes en mode taxina

niveau 1:YFDTD niveau 2:ZJKWP niveau 3:CRDQF niveau 4:DNKWP niveau 5:VKDSN niveau 6:BJLPB niveau 7:D2DJR niveau 8:FWLPB niveau 9:SNDHJ niveau 10:TRKKT

niveau 11:WYDDK

niveau 12:XUKKT

niveau 14:ULKBX niveau 15:XSDUM niveau 16:4PKBX niveau 17:CLDUD niveau 18:DPKXP niveau 19:GWDRF niveau 20:HSKXP niveau 21:VPDTN niveau 22:FXLQB niveau 23:HFDLR niveau 24:JBLRB niveau 25:WSDJJ niveau 26:XWKLT

niveau 13:PSDGJ

# VIDEO 11

110 Avenue Achille Peretti - 92200 Neuilly/Seine

Tél: 46.24.28.97 . M° Pont de Neuilly

**TEUX SUPER FAMICOM: de 390 F à 750 F** 

Nouveautés :

DRAGON BALL Z2 NIGEL MANSELL FI POP'N TWIN BEE DEAD DANCE

BLUES BROTHERS EXHAUST HEAT 2 2020 SUPER BASE BALL

OGRE BATTLE

BATMAN RETURNS STAR FOX RANMA 1/2 SUPER STAR WARS TINY TOON BATTLE TECH KI KI KA TAI RUSHING BEAT RAN **POPULOUS 2** SUPER F 1 G.P n°2 JAKI CRUSH ALBERT ODISSEY DEVIL'S COURSE TETRIS 2 HUMAN F1 GP

ETC ... AUTRES TITRES NOUS CONSULTER PLUS DE 80 TITRES EN VITRINE

Accessoires:

MARIO PAINT CAPCOM POWER STICK HYPER BEAM ETC ...

SUPER SCOPE 6 ADAPTATEUR F

VALKEN

AXELAY

#### IEUX SUPER NES: de 390 F à 635 F

A Paraître SUPER STAR WARS BATMAN RETURNS BATTLE TOADS

Nouveautés : ADDAMS FAMILY 2 TINY TOON MAGICAL QUEST CALIFORNIA GAMES COOL WORLD BULLS VS BLAZERS OUT OF THIS WORLD ETC ...

SUPER NES avec 1 manette: 990 F

Plus de 50 titres en vitrine SUPER NES avec 2 man+ MARIO WORLD : 1590 MEGADRIVE - NEO GEO - GAME BOY - GAME GEAR

**AUTRES CONSOLES NOUS CONSULTER** TE DAD CODDECDONIDANICE . 46 24 20 (

# GUERILLA WAR

Dans la jungle (niveau 1), dirigez-vous vers la statue (tête d'indien). et cachez-vous derrière. Maintenant, faites cette séquence: tout en gardant bas appuyé, faites A, gauche, B, droite, A puis Start. Maintenant, faites très attention car vous êtes passé du niveau 1 au niveau 10, le palace du dictateur.

# LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



# super famicom

Codes pour avoir les deux joueurs invincibles, ce qui vous permettra de vous éclater la tronche à deux pendant des heures et des heures:

76062880 760C2880

# super famicom

# SUPER MARIO WORLD

Pour avoir 99 vies (c'est-à-dire le maximum) il vous faut tout d'abord aller au tableau "forest of illusion 1" puis ensuite, après avoir passé la petite barre, vous apercevrez un cube de verre avec des items qui changent toutes les secondes. Quand le champignon apparaîtra, frappez le cube par dessous, attrapez l'item (en principe ce sera une étoile), ensuite sautez sur la plate-forme à droite et détruisez tout le monde. recommencez l'opération jusqu'à atteindre les 99 vies. (UDALA FILIP)

# megadrive

# THUNDER FORCE IV

Dès l'apparition du logo Sega, faites A+B+C et START pour aller dans le mode de configuration. Ensuite, allez sur l'option Stock ship puis mettez 00. Commencez le jeu, vous remarquerez que vous possédez maintenant 99 vies pour latter de l'alien en beauté.

# master system

# DOUBLE

A la fin du 4ème niveau, lorsque le chef n'est pas encore arrivé et qu'il ne reste plus que des ennemis qui vous foutent des coups de boule en pleine gueule, allez au fond du temps. Il faut que la porte ne soit pas entièrement visible. Tuez les derniers Willys, attendez un peu pour vérifier qu'il n'en reste plus un seul puis dirigez-vous vers la porte. Il ne restera plus que le chef à tuer.

# game boy

## FLASH

Lorsque le logo FLASH apparaît à l'écran; il faut appuyer sur la touche select pour ensuite taper l'un de ces codes:

STAGE 2: 23 DELANEY STAGE 3: DENIM BLVD STAGE 4: TRACK 29 STAGE 5: 99 PICASSO STAGE 6: INGOT LAN

# master system

## THUNDER BLADE

• Lorsque Game Over apparaît, appuyez en même temps sur le bouton 2 et allez en bas et à droite. Vous aurez ainsi 2 options Continue supplémentaires.



# game boy

## PITMAN

Voici les codes des vingt premiers niveaux:

NIVERU 1: 0000
NIVERU 2: 08AA
NIVERU 3: 0HMN
NIVERU 4: 0RYZ
NIVERU 5: 119B
NIVERU 6: 1931
NIVERU 7: 1JXY
NIVERU 8: 1TQM
NIVERU 9: 22KP

NIVERU 10: 2ARW
NIVERU 11: 2K63
NIVERU 12: 2UC9
NIVERU 13: 33VX
NIVERU 14: 3BJQ
NIVERU 15: 3LG8
NIVERU 16: 3V52
NIVERU 17: 4556
NIVERU 18: 4EG7
NIVERU 19: 4NJR
NIVERU 20: 4XVK

# megadrive

# **ALIEN STORM**

Mettez 2 joueurs et, quand vous êtes tous les 2 morts et que le message continue apparaît, faites ABC avec la manette 2, et vous aurez 777 de force à la fin du jeu.

(Greg le petit alien qui bave tout le temps et qui joue a cachecache dans le vaisseau spatial "Nostromo")

# megadrive



# CLUB SOCCER

Pour une demifinale avec MILAN-AC: K3HTACGAA Pour une demifinale avec ROME: M6DDACZGHH

Dites donc, vous? Ça vous dirait qu'on vous donne chaque semaine les dernières infos concernant les jeux vidéo? Et qu'on vous apprenne des astuces pour finir vos jeux? Toutes les semaines, on vous organiserair des concours avec des jeux et des consoles à la clé, ça serait pas mal non? Et alors, le pied, ça serait d'obtenir des réponses aux questions que vous vous posez depuis des mois...

Bon, alors, prenez votre agenda; vous avez un nouveau rendez-vous à noter. Trouvez-moi la page "mercredi". Ça y est, c'est bon? Ecrivez-y "Game 40, avec Joypad sur M40" et n'oubliez pas le rencard!

Chaque mercredi, de 17h à 18h, notre bon Docteur Joypad consulte gratuitement, ça va être le moment de lui poser vos questions. Pour l'interroger, c'est très très difficile, on s'excuse: vous avez toute la semaine pour décrocher votre téléphone et pour composer le 36 68 74 40. Vous laissez votre message puis vos coordonnées pour que le Docteur puisse vous joindre. Si vous êtes du genre timide, passez par le 3615 JOYPAD, où vous trouverez aussi les fréquences de la radio M40 à travers la France et la Belgique. Et si vous n'avez pas le téléphone renvoyez-nous le petit bulletin ci-dessous.

Vous voici donc au courant, vous avez une émission pensée et réalisée tout spécialement pour vous, vous pouvez compter sur notre Docteur et sur l'animateur Pat Angeli pour tout vous dire sur les jeux vidéo L'émission GAME 40 est rediffusée le dimanche à 17h, et on parle déjà d'une deuxième émission hebdomadaire sur M40!



### BULLETIN À REMPLIR ET À RENVOYER À:

JOYPAD • GAME 40 • 103 boulevard Mac Donald • 75019 PARIS

Concours: nous tirerons chaque semaine un bulletin parmi tous ceux que nous aurons reçus. Nous appellerons le lecteur qui nous l'aura envoyé, il gagnera une cartouche s'il peut donner l'indice donné à l'antenne.

Ton nom:
Et ton prénom: Et ton âge:
Ton adresse, aussi:
***************************************
Et puis ta ville:
Avec son code postal:Ton téléfon:
Ta machine:
Ta question à Doc'Pad:
1

# PETITES

#### NEC

#### Achat

Département 21

Ach. Nec avec CD Rom, à bon prix, ou contre GT Turbo + Ken 6 sur SFC. Contacter Stéphane Lemoine, 5 rue de jouvence, 21000 Dijon.

Département 77

Ach. F 1 Circus 91, sur Pc Engine. Contacter Nicolas Lambert, 17 bis rue Noas, 77370 Nangis, ou au (16) 64 08 16 81.

#### Contact

Département 35 Ech. jx Nec (Pc Kid 2, Power Eleven, Time Cruse 2...), jx S Nes (J Connors, Smash Tv...). Téléphoner au (16) 99 38 34 57.

Département 59

Ech. Lynx + Batman et Zarlor, contre GG, ou GB, avec au moins 2 ix, sur Lille, et Aggiomeration uniquement. Téléphoner au (16) 20 31 54 89.

Département 92

Ech. SGX + 3 jx contre S Nes, ou vendu 900 Frs. Contacter julien, au (1) 46 02 29 09;

#### Vente

Département 3

Vds. SGX et jx Nec : 250 Frs pce. Contacter Yves, au (16) 70 45 29

Département 34

Vds. SGX + 5 jx + quintupleur : 900 Frs, et vends jx SFC, S NES + AD 29. Contacter Nicolas, au (16) 67 75

Département 75

Vds. Nec Duo + doubleur: 1750 Frs. ix Neo Geo : F Fury : 600 Frs. Sengoku: 600 Frs, Cyber Lip: 400 Frs, et SFC + 2 manettes : 900 Frs. Téléphoner au (1) 45 53 86 79.

Département 75

Vds. CGX + Op. Wolf et Hit the Ice: 750 Frs., ou vends J Chan, Paradious : 300 Frs, et Pc Kid 1 et 2 : 200 Frs. Contacter Steve, au (1) 45 65 26 13

Département 75

Vds. Pc Engine GT portable + 5 jx (F Soccer, Tennis, Formule 1, J Chan...): 1500 Frs. Contacter Didier, au (1) 45 74 53 63.

Département 75

Vds. jx CGX , CD, et Super CD, jx SFC. Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22

Département 77

Vds. jx Nec (P Eleven, Cyber Core, Pc Kid), jeu CD Rom (Pomping World) et vends sur S Nes : Spiderman, X Men, échange possible. Téléphoner au (16) 64 03 49

Département 78

Vds. SGX + 10 jx : Console + manette : 600 Frs, le jeu : 200 Frs. Contacter Pierre, en soirée, au (1) 39 75 77 28.

Département 91

Vds. SGX + 13 jx (1941, Populous, S Star Soldier, R Type...): 1500 Frs. Téléphoner au (16) 60 48 51 Département 92

Vds. CGX + 4 pads + quintupleur + 5 jx (J Chan, FM Tennis, Darius...) 1600 Frs. Contacter Emmanuel, au (1) 46 26 58 13.

Département 93

Vds. Turbograph VD Rom 2 + System Card 2.1 + WBoy 3 et Baseball : 1200 Frs. Contacter Olivier, au (1) 48 41 33 83

Département 94

Vds. SGX + 7 jx (1941, Magical Chase...): 1750 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 43 78 78 28.

#### **NEO-GEO LYNX**

#### Achat

Département 13

Ach. jx Neo Geo (Fatal Fury 2... Contacter Fabien, après 18h, au (16) 91 93 66 19.

Département 41

Ach. Neo Geo + 1 jeu : 1900 Frs, ou S Nes + 3 jx : 1500 Frs. Contacter Teddy, après 19h en semaine, au (16) 54 42 41 77.

Département 59

Ach. jx Neo Geo uniquement : F Fury 2, S Sidekicks entre 800 et 850 Frs. Vds. Amission, Eightman, R Army: 600 Frs. Contacter Tan Laurent, 158 rue de l'épeule, 59100 Roubaix.

Département 75

Ach. jx Neo Geo: 350 Frs, jx GB: 50 Frs. Vds. Ach. Ech. jx S Nes. Téléphoner uniquement de 18h30 à 20h, sauf samedi, au (1) 43 66 63

Département 92

Ach. jx Neo Geo. Vds. SFC + 1 jx : 1200 Frs. Contacter Stéphane, au (1) 46 30 09 52

Département 93

Ach. Neo Geo + 2 manettes + 1 jeu : 2000 Frs maxi. Contacter Philippe, au (1) 48 65 07 61.

#### Contact

Département 27

Ech. S Nintendo + Super Scope + 6 jx, contre Neo Geo + manette. Téléphoner au (16) 32 28 02 96.

Département 37

Ech. Last Resort, contre View Point. Contacter Bertrand, au (16) 47 54

Département 59

Ech. Neo Geo + 1 jeu + manette + Memory Card, contre MD + MCD + 1 jeu + 2 manette, ou contre Duo + 4 CD. Contacter Jerry, au (16) 20 05 50 21.

Département 66

Ech. Ach. Vds. jx Neo Geo, cherche contact dans le 66. Contacter David, au (16) 68 55 93 61.

Département 78

Ech. jx Neo Geo: King of Monster 1, ou F fUry 1, contre Eight Man, ou Art of Fighting, ou Endro Dunos, ou View Point, ou F Fury 2. Contacter Habri, au (1) 30 43 60 07

Département 91

Ech. MD + 6 jx + 2 power stick, contre Neo Geo + jx. Contacter Patrick, au (16) 69 31 28 11.

#### Vente

Département 6

Vds. jx Lynx : Dracumla + 8 autres + action replay S Nes. Contacter Bernard, au (16) 93 21 14 09.

Département 33

Vds. carte de jx d'arcades Jamma ( Double Dragon + jeu de boxe) : 500 Frs pce. Téléphoner au (16) 56 47

Département 50

Vds. Neo Geo + 2 jx + 1 manette. valeur: 4500 Frs, vendu: 3500 Frs. Contacter Laurent, au (16) 33 59 39

Département 62

Vds. Neo Geo + 2 manettes + memory card + Lord, Golf, Rally 3500 Frs, Ninja Commando: 890 Frs. Art of Fighting: 990 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 21 75

Département 67

Vds. jx sur Neo Geo : Baseball 2, Soccer, Brawl, M Lord, Top Player Golf + 10 jx Sega : 200 Frs Contacter Nicolas, au (16) 88 35 27

Département 67

Vds Neo Geo + 1 manette -Sengoku + garantie : 2300 Frs, sur Nes : Adventuris Pac Land, Jackie Chan, Bomber 93, et jx sur MD 180 Frs. Contacter Eric, au (16) 88 72 73 75.

Département 68

Vds. Neo Geo + Art of Fighting et Burning Fighter: 2700 Frs, SFC + SF 2 et Mario Kart : 1300 Frs à débattre Contacter Marc, au (16) 89 27 19 50.

Département 76

Vds. sur Neo Geo: Nam 75: 400 Frs. Ech. Last Ressort vs Mutation, World Heroes, B Stars 2, K of Monsters 2, et recherhe Sengoku. Téléphoner au (16) 35 80 38 95.

Département 77

Vds. Lynx It + adaptateur + 3 jx (Shadow ogf the beast, Toki et Zartor): 1000 Frs. Téléphoner au (16) 60 07 11 68.

Département 78

Vds. Neo Geo + Art of Fighting et W Heroes + 2 manettes + memùory card valeur: 5700 Frs, vendu 3600 Frs. Téléphoner au (1) 30 57 98 03.

Vds. Lynx + sacoche + Paperboy + Gauntlet + Klax + Summer Games : 800 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 39 14 99 72.

Département 91

Vds. Neo Geo + 2 manettes + Burning Fight: 2200 Frs, et vends jx MD, MS, GB et SFC. Contacter Marco, après 19h, au (16) 69 07 05

Département 91

Vds. Neo Geo neuve + 2 pads + Art of Fighting + Raguy + F Fury 2 : 4500 Frs à débattre. Contacter Omar, au (16) 69 06 64 74.

Dénartement 92

Vds. Ech. Ach. jx Neo Geo, cherche FFZ, W Point, Art. Contacter Camille, au (1) 46 56 70 06.

Département 92

Vds. F Fury sur Neo Geo, ou contre Art of Fighting, et échange aussi Rushing Beat, sur SFC sur région parisienne. Contacter Yvon, au (1) 46 68 88 43.

Département 93

Vds. jx Neo Geo: Nam 75: 450 Frs. Cyber Lip: 450 Frs, Kings 2: 750 Frs, Last Resort: 700 Frs, Sengoku: 500 Frs, Burning Fight, R Hero, M Lord : 450 Frs pce. Téléphoner au (1) 42 87 73 55

Département 93

Vds. Lynx 2 + 6 jx (Blue Light, R Blast...) + transfo : 900 Frs. Contacter Thierry, après 19h, au (1) 48 65 96 08.

Département 94

Vds. Neo Geo + transfo + joystick : 1400 Frs. Contacter Olivier, après 18h, au (1) 48 86 40 69.

Département 94

Vds. sur Neo Geo : Burning Fight 450 Frs. Contacter Joseph, à partir de 17h, au (1) 46 72 24 79.

Département 94

Vds. Neo Geo + 1 jeu : 2100 Frs, SGX + 3 jx : 900 Frs, et jx Nec et Neo Geo. Contacter Frederic, au (1) 43 28 52 48.

Département 94

Vds Nam-75: 500 Frs, F Fury: 800 Frs (échange possible contre SFC, sans ix), sur Paris et sa région uniquement? Téléphoner après 18h. au (1) 46 68 16 95.

Département 94

Vds. F Fury et Ninja Commando 700 Frs pce, W Heroes: 1100 Frs. ou contre A of Fighting. Contacter Christophe, après 19h, au (1) 42 07

#### NINTENDO

Département 1

Ach. sur SFC: Parodius, ou Sonic Blastman: 400 Frs, vends jx SFC et S Nes : F Fury : 450 Frs et A Island : 350 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 74 46 80 80.

Département 33

Ach. jx SFC, S Nintendo entre 200 et 250 Frs, et cherche surtout : Zelda 3. Contacter Steve, au (16) 57 58 19

Département 44

Cherche Ranma 1/2 2 sur SFC: 400 Frs. Contacter David Sébastien, 5 Ave L Blum, 44600 St Nazaire, ou aorès 18h, au (16) 40 70 85 04.

Département 56

Ech. 3690 billes + 34 mini billes + 65 boulets + 13 calots, contre Magical Quest avec boite et notice, ou vendu: 549 Frs. Contacter Julien, au (16) 97 40 51 72.

Département 57

Ach. jx S Nintendo : A World : 350 Frs, Joe & Mac: 350 Frs, avec boite et notice. Contacter Christophe, après 19h30, au (16) 87 50 37 84.

Département 75

Ach. SFC/S Nintendi/Nes à bas prix, sans jx. Contacter Didier, sur Paris seulement, au (1) 48 58 07 65.

Département 91

Ach. sur S Nes (US seulement) : Actraiser, T Toons, Space Megaforce, Dragon's Lair, Out of this World et Parodius. Contacter Fabrice, au (16) 60 75 42 79.

Département 92

Ach. Ech. Vds. jx Nintendo Nes, SFC; S Nes, S Nintendo. Contacter PAtrick au (1) 47 84 25 02.

Département 92 Ach. jx SFC : Ranma 1/2 2 : 350 Frs, et échange jx sur SFC, contre 1 manette Neo Geo. Contacter Christian, après 17h30, au (1) 47 80

Département 94

Ach, jx sur S Nintendo, de 100 à 150 Frs. Contacter Laurent, après 18h, au (1) 48 83 21 32.

#### Contact

Département 6 Ech. Nes + pistolet + 5 jx, contre MS + 2 jx. Contacter Ludovic, le soir, au (16) 93 92 01 24.

Département 11

Ech. Lemmings (Jap), contre Zelda 3, ou Goemon Fight, sur SFC. Ach. Pc Engine + 1 jeu : 300 Frs. Contacter Karim, au (16) 68 26 84

Ech. ou Vds. ix sur S Nes et MD Contacter Aubin J Michel, 5 rue Voltaire, 13140 Miramas, ou au (16) 90 58 07 32, ou 90 50 03 42.

Vds. Ech. jx SFC/S Nes/S Nintendo : possède Star Wars, Batman 2, Mickey. SF 2, Zelda 3, Mickey, SF 2, Zelda 3, Castelvania... Contacter David après 18h, au (16) 90 96 79 12.

Département 13 Ech. Vds. jx SFC: Mario Kart, X Men, F Fury, Ranma 1/2, T Toons, Aleste, P of Persia, Mario 4. Contacter Mathias, entre 18 et 21h. au (16) 42 50 43 14.

Département 17 Ech. jx SFC. Ach. Dragon Ball 2 et Darius 3. Vds. 50 jx SFC : 4000 Frs. ou contre Combo. Ach. Action Replay : 200 Frs maxi. Contacter MArc, au (16) 60 05 55 89.

Ech. et Vds. jx S Nes, recherche Human GP, Hyper Volleyball, Sonic Blast, NBA Basketball... Alexandre, après 18h, au (16) 95 65

Département 32

Ech. A World, sur S Nintendo contre T Ninjas 4, ou Zelda 3 Contacter Jean Philippe, à partir de 19h, au (16) 62 62 27 81.

Département 33 Ech. Mickey sur S Nes, contre P of Persia, sur SFC, ou S Nes, ou S Nintendo. Téléphoner après 18h, au (16) 56 49 07 64.

Département 40

Ech. sur S Nintendo : S Mario Kart (Fra), Contra (US) + AD 29, contre S G'n'G et Actraiser. ContacterAdrien, après 17h, au (16) 58 73 55 02.

Département 44

Ech, S Nintendo + SFC 2, contre SFC. Vds. jx Pc Engine (S CTennis

et Pc Kid 2) 200 Frs. Contacter Mickael, vers 18h, au (16) 40 84 20

Département 44

Ech. jx sur consoles Sega, et Nintendo, sur région Nantaise. Contacter Anthony Morel, 8 rue P Bellamy, 44000 Nantes, ou au (16) 40 89 10 71 HB

Département 54

Ech. Adam's Family, contre jx d'aventure sur S Nintendo. Contacter Alain, au (16) 82 89 35

Département 54

Ech. sur S Nintendo : Zelda 3, F Zero et Phalanx, cherche Ranma 1 ou 2, F Fury, Action Replay... Contacter Pedro, au (16) 83 56 25

Département 57

S Ninlendo, SFC, Nes cherche contacts pour échanges ou autres. Contacter J Philippe, après 18h, au (16) 87 95 26 02.

Département 59

Ech. Castelvania 4, contre S G'n'G, F Fight Guy, Nigel Mansell, ou autres... Contacter Antoine, au (16) 20 23 23 03.

Département 59 Ech. Jx S Nintendo : Kick Off, contre S Soccer, Mario Kart, contre Joe and Mac, T Ninjas 4, SF 2..., ou acheté 250 Frs. Contacter Johann, au (16) 28 68 16 66.

Département 59 Ech. sur S Nintendo : Mario, T Toons, F Zero, Q Beat 3... unique-ment dans le Nord. Contacter Laurent, entre 20 et 22h, au (16) 27

33 57 76

Département 59 Ech. jx S Nes : Contra, Parodius, G'n'G, Ranma 2, faire offre. Contacter Arnaud, au (16) 20 46 84

Département 60 Ech. sur S Nintendo/Nes et SFC : Star Wars, Axelay, Contra, Adam's, R Runner... Contacter Sébastien,

après 18h, au (16) 44 56 56 26.

Département 76 Ech. sur S Nintendo : A Family, contre Ranma 1/2, ou F Fury, et A Family + Mario World, contre Sonic Blaster. Téléphoner au (16) 35 68

Département 78

Ech. S Nintendo + 8 jx (Mario Kart, SF 2...), contre Neo Geo + jx. Contacter Simon, au (16) 30 94 32

Département 81 Ech. MS 2, contre 1 ou 2 jx pour S Nintendo, ou vend u avec 2 jx : 550 Frs. Téléphoner au (16) 63 35 24

Département 83 Departement of Sech. Bart Nightmare, contre jx US: Mario Kart, F Fight Guy, J Connors, Sonic Blastman... Contaqcter Lionel, a partir de 17h30, au (16) 94

Département 91
Ech. S Aleste, S Probo, SF 2, contre autre jx US, Jap, Fra, et vends SGX + jx : 800 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 64 59 95 93.

Département 92

Ech. jx SFC, S Nes/Nintendo, échange sur GB : F Fantasy Adventure, contre F Fantasy 1.

Contacter Christophe, au (1) 49 11 Département 30

Département 93

Vds. Amazing Tennis: 325 Frs, ou contre D BAII Z, vends Raiden et Home Alone: 250 Frs pce. Contacter Alex, uniquement dans le 93, au (1) 43 52 70 23.

Département 93

Ech. Osciloscopetéléquphent d 1016, contre SFC, ou S Nintendo + jx, ou Neo Geo + jx. Contacter Louis, au (1) 40 10 98 03.

Département 94

Ech. Zelda 3 contre MArio Kart sur S Nintendo, avec boite et notice, uni-quement dans le 94. Contacter William, après 19h, au (1) 46 71 81

#### Vente

Département 6

Vds. 350 Frs, ou échange Nbrx jx sur SFC. Contacter Franck, à partir 20h, et seulement Dept 06, ua (16) 93 14 94 78.

Vds. SN + 10 jx : 5500 Frs à débattre. Ach. jx Neo Geo. Vds. GT + jx + accessoires : 1000 Frs à débattre. Contacter Julien, au (16) 25 40 98 98.

Département 12

Vds. sur S Nes : SF 2 sous emballa-ge : 400 Frs + AD 29 : 50 Frs. Téléphoner au (16) 65 67 46 33.

Département 13

Vds. sur GB: D Dragon 2: 250 Frs, Kwirk: 150 Frs, cable Link: 50 Frs, case Boy 120 Frs Téléphoner après 18h, au (16) 42 26 07 98.

Département 13

Vds. SFC + manette auto fire + 6 jx (Mickey, D Dragon, Contra...) : valeur 5600 Frs, vendu : 2700 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 91 71

Département 16

Vds. Nes + pad + Game Genie + 12 jx (SMB 3, A Family, Simpsons...) entre 200 et 250 Frs pce. Contacter Bruno, au (16) 45 38 77 37.

Département 20

Vds. Dragon Ball Z, Battle Blaze, sur SFC entre 500 et 600 Frs pce. Contacter Cedric, après 18h, au (16)

Département 21

Vds. sur S Nintendo : SF 2 (Jap), Power Athl (US), Mickey (US): 400 Frs pce ou le tout: 1000 Frs. Contacter Thierry, au (16) 80 74 81

Département 21 Vds. sur Nes: Mario 3, Kabuk 1: 200 Frs pce, Mario + D Hunt + zap-per: 200 Frs, sur GB: Mario Land 2, Simpsons: 200 Frs pce, dans le 21 uniquement, Téléphoner au (16) Département 22

Vds. Axelay, A World, P. of Persia, R VRunner, sur S Nintendo : 350 Frs pce, GB + loupe + 3 jx : 600 Frs. Téléphoner au (16) 96 30 04 60.

Département 27

Vds. Nes + 2 manettes + 5 jx : 1200 vFrs (Tetris, Mario 3, D Tales...), à débattre. Téléphoner au (16) 32 51

Département 27

Vds. Ech. Nbrx jx, sur S Nes, S Nintendo et SFC. Contacter Laurent, de 18 à 19h, au (16) 32 36 12 82

SugoiVds. Nes + 8 jx (SMB 1 et 2

: 1100 Frs Goal, Punch Out...) Contacter, J Luc, après 20 H au (16) 66 81 70 82.

Département 31

Vds. jx S Nintendo : S Tennis, A World, Unsuadron, échange possible. Contacter Patrick, au (16) 61 80 59 23

Département 31

Vds. GG + Sonic 2, Kick Off Columns + adaptateur secteur + bat-tery pack + valise : 900 Frs. ou contre jx SFC. Contacter Laurent, au (16) 61 90 60 87.

Vds. S Ninlendo + 2 manettes + SF + Man Capcom + Mario World. Mickey + Action Replay Pro: 2350 Frs à débattre. Contacter Xavier, au (16) 56 24 93 62.

Département 33

Vds. ou Ech Turtle 4, sur SFC contre autres jx, ou le vend Contacter Michael, après 19h, au

Département 33

Vds. S Nintendo + SF 2 + S G&Ghost, Mickey (US) + Super Game Key: 1800 Frs, valeur: 2740 Frs. Contacter Julien Velluti, 24 rue Apollinaire, 33700 Merignac, ou au (16) 56 12 02 03.

Dénartement 33

Vds. Lemmings sur S Nes: 300 Frs. Contacter David, au (16) 53 20 22

Département 33 Vds. sur S Nes, SFC : Soulblader (Jap), Amazing Tennis, S WWF, Zelda 3: 290 Frs pce. Contacter Cédric, au (16) 56 20 02 58.

Département 35

Vds. Nes + zapper + 2 manettes + joystick + 5 jx (D Hunt, Mission Impossible...) : 800 Frs. Contacter Mathieu, au (16) 99 53 11 06.

Département 38

Vds. Ach. Ech. jx sur S Nintendo/NES et SFC, posséde Nbrx news. Contacter Jerome, au (16) 74

Département 41

Vds. GB + jx + boitiers + adaptateur + 9 jx : 1700 Frs, valeur . 3000 Frs. Contacter Arnaud, après 18h, au (16) 54 74 31 35.

Vds. Ech.: Rushing 1 Jap: 275 Frs, Tortues 4 Jap: 300 Frs, Zelda 3 Fra : 275 Frs, échange Rush 1 et Tortues 4, contre Valken. Contacter Stephane, après 18h, au (16) 40 24

Département 44

Vds. ou Ech. sur S Nes : S Sovccer : 200 Frs, et vends Batman, DD 2 Kung Fu: 300 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 40 58 93 52

Vds. S Nintendo + AD 29 + S probotector + The Magical Quest, sous garantir : 1750 Frs. Téléphoner au (16) 40 46 58 48.

Département 45

Vds. jx S Nintendo : Hook : 390 Frs, SF 2: 440 Frs, T Toons: 450 Frs, Adaptateur universel: 100 Frs, ceerche Batman, Star Wars, Soundblaster, Dino City, B Brothers. Téléphoner au (16) 38 67 29 49.

Département 46

Vds. jx S Nintendo : Zelda 3 : 350 Frs, S Mario 4 : 300 Frs , ou contre T Toons, M Quest, S Star Wars... Contacter Christophe, après 18h, au (16) 65 35 49 07

Département 47

Vds. sur S Nintendo : S MArio 4 : 250 Frs, F Zero : 300 Frs, Zelda 3 : 350 Frs, SF 2 (US): 400 Frs, ou contre P of Persia, vente uniquement dans le 47. Téléphoner après 18h, au (16) 53 65 85 98.

Département 51

Vds. 10 jx Nes (D Dragon 2, SMB 2 Zelda 1 et 2...) + Nes Max : 2225 Frs. vente séparée possible : de 145 à 250 Frs. Contacter Flo, après 19h, au (16) 26 48 52 16.

Département 51

Ech. ou Vds. Turtles 4, cherche J Connors, T Toons, M Quest, en vf. Vds. jx MD de 100 à 200 Frs (Jordan vs Birds, Populous, Sonic...) Téléphoner au (16) 26 65

Département 56

Vds. jx S Nintendo : Contra 3 : 250 Frs, S Soccer et WWF: 250 Frs pce. Télephoner après 17h, au (16) 97 25

Département 57

Vds. jx Nes : Urban Champion : 150 Frs, et Paper Boy : 200 Frs Contacter Jonathan, au (16) 87 88

Département 57

Vds. G'nG sur S Nes, YS 3 sur S Nes: 300 Frs pce, ou 590 Frs les 2, sur Thionville uniquement. Contacter David, après 19h, au (16) 82 83 92 36

Département 59

Vds. ix sur GB ou échange contre ix S Nintendo. Contacter J François, après 18h, au (16) 20 42 05 00.

Département 59

Vds. Nbrx jx S Nes, entre 250 et 450 Frs (T Toons, Soutblazer, Joe and Mac...). Téléphoner au (16) 27 81

Département 59

Departement 59
Vds. jx SFC: SF 2: 350 Frs, A
Family: 300 Frs, Kic Off: 350 Frs,
WWF: 250 Frs, jx MD: Sonic: 150
Frs, S Vermillion: 150 Frs
Contacter Nicolas, au (16) 20 72 74

Département 59

Vds. sur S Nes : Axelay, Star Wars. Y Yoons : 1000 Frs le tout, ou 350 Frs pce. Contacter Eric, au (16) 20 05 92 08 HB.

Département 60

Vds. jx S Nes : S Scopr et 6 jx : 500 Irs, Nes + Gremlins 2 + Teenage Mutant, Turtles. Téléphoner après 17h, au (16) 44 26 38 66, ou 44 26

Département 62

Vds. jx S Nintendo entre 300 et 350 Frs: Zelda 3, TMNT 4...: 3 jx: 1000 Frs. Contacter Frédéric, après 18h, au (16) 21 26 16 93.

Département 63

Vds. GB + 10 jx : 1490 Frs, ou le jeu 120 Frs. Contacter David, au (16)

Département 63

Vds. Jx Nes : 120/200 Frs, Gamkey + S Fighter 2010 : 300 Frs. Ech. ou Vds. jx S Nintendo, S Nes, achéte R Runner, X Men, Tetris. Téléphoner après 18h, au (16) 73 60 32 93.

Département 65

Vds. GB + 6 jx (Tetris, Dynablaster...) + jx Jap : 1200 Frs. 6 jx (Tetris, Contacter Eric, a partir de 18h, au (16) 62 36 30 52.

Département 69

Vds. jx S Nes US et Fra : Blazing Skie, et Amazing Tennis : 300 Frs M Quest et R Runner : 400 Frs + frais d'envois. Téléphoner après 20h30, au (16) 78 83 37 86.

Département 69

Vds. ou Ech. jx S Nintendo (R Type, A Family, Castelvania...): 300 Frs. Contacter Cedric, après 17h, au (16) 78 34 54 95

Département 71

Vds. ou Ech. S Nintendo + 5 ix + 2 manettes + AD29 : 2500 Frs, ou contre MCD et MD + jx. Téléphoner uniquement le dimanche, entre 10 et 15h. (16) 85 38 69 55.

Département 72

vds. sur S Nintendo : Zeida 3 et Aleste : 325 Frs, ou 600 frs les 2, ou contre Ranma 1/2 2, ou Sonic Blastman. Contacter Sébastien, au (16) 43 89 26 18.

Département 74

Vds. S Nintendo + adaptateur + 4 manettes + 12 jx (Zelda 3, Mario Kart, God's...) échange les jx. Contacter Eric, au (16) 50 45 75 42.

Dénartement 75

Vds. ou Ech sur S Nes : Beep Beep MArio Kart, Mickey, Magical Quest, prix à débattre. Contacter Michael, au (1) 46 44 92 66

Département 75

Vds. Nbrx jx sur S Nintendo : Bulls vs Blazers, NHLPA Hockey, Zelda...

300 Frs pce. Contacter Michel, au Département 77 (1) 42 56 25 47.

Département 75

Vds. S MArio LAnd sur GB: 80 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 43 45

Département 75

Vds. jx SFC: 400 Frs pce. Contacter Bruno, entre 16 et 20h, au (1) 42 22

Département 75

Vds. 6 jx GB (D Tales, Tetris, T2, D Dragon...): 650 Frs, ou de 100 à 125 Frs pce. Contacter Robert, au (1) 47 63 35 55.

Département 75

Vds. Nes + 8 jx + zappeur + 2 manettes: 1500 Frs, au lieu de 3400 Frs. Contacter Steve, au (1) 42 24 97 19.

Vds. S Nintendo + adaptateur + 3 jx : 1300Frs. Contacter Frederic, après 19h, au (1) 45 86 96 99.

Département 75

Vds. S Nes + 2 manettes, sous garantie + boite et notice : 750 Frs Zero: 360 Frs, S Mario 4: 340 avec boites et notices Téléphoner au (1) 45 86 23 29.

Département 75

Vds. jx SFC : A World, Turtles 4, Paradious : 350 Frs. jx S Nes : Axelay, Wings 2, F Fantasy 2, Zelda : 300 Frs contacter Frédéric, au (1) 45 55 05 75.

Département 77 Vds. S Nes : 100 Frs, et manette Nes 130 Frs maxi. Contacter Christophe, au (16) 60 09 02 42.

Vds. S Nes Fra + Mario 4, SF 2: 1400 Frs, S G'n'g + AD 29: 395 Frs. Contacter David, au (16) 64 37 43

Département 77

Vds. ou Ech. S Nintendo + SF 2, ou contre GG + ix + adptateur secteur : 1200 Frs. Contacter Albin, au (16) 60 01 74 08

Département 77

Vds. jx S Nes : Star Wars, Phalanx, M Quest : 300 Frs. Contacter Patrick, au (16) 64 30 01 56.

Département 77

Vds. Castelvania 4 et Soul Blazer, sur S Nes: 300 Frs pce. Contacter Laurent, après 19h, au (16) 64 00

Département 78

Vds. jx SFC: Paradious, D Strike, Hook, California, WWF: 300 Frs, Ranma 1/2 2 : 400 Frs, GG + 5 jx + piles : 1200 Frs. Téléphoner au (1) 30 56 36 75.

Département 78

Vds. jx GB: Robocop, D Dragon 1 et 2, T Ninjas, Gremlins 2, Mickey 2, Castelvania, R Rabbit, The Castelvania, R Rabbit, The Punisher...: 150 Frs pce. Punisher Téléphoner au (1) 39 51 04 45.

Département 78

Vds. 2 jx S Nintendo : Zelda et Castelvania, ou contre NBA Basketball, Vds. 2 jx MD : Decap Atlack et G Axe de 250 à 350 Frs. Téléphoner au (1) 34 61 20 39

Département 78

Vds. GB + 4 jx (DD 2, MGM 2, Tetris, H Hawk) 800 frs. Contacter Christophe Ladire, 4 allée des lilas

## Professionnels, contactez-nous



Tél: 45.69.48.01 Fax: 45.69.47.95

VENTE PAR CORRESPONDANCE Tél: 45.69.17.99

\* NINTENDO, SEGA sont des marques déposées par les fabricants.

# ANNONC

78130 Les Mureaux, ou au (1) 30 99 43 32

Département 78 Vds. sur SFC, S Nintendo, S Nes : Stars Wars, Contra 4, Castelvania 4, A Family, et Action Replay à partir de 350 Frs Frs. Contacter Denis, après 18h, au (1) 39 76 24 94.

Département 79

Vds. S Nintendo + action replay + Mario 4, Actraiser, S R Type, Final F + prise HiFi + 200 codes : 2000 d-Frs, vente séparée possible. Téléphoner au (16) 49 24 77 64.

Département 87 Vds. S Nintendo + 2 manettes + jeu.

Contacter J Francois, après 18h30, au (16) 55 77 69 57. Département 89

Vds. S Nes + jx : 800 Frs (B Bunny, Tic et Tac, THMT 1). Contacter Tann, après 17h30, au (16) 86 47

Département 90

Vds. jx S Nintendo : Zelda 3, S G'n'G: 350 Frs, Actraiser: 450 Frs, Mario 200 Frs + jeu S Nes: Krusty 350 Frs. Téléphoner au (16) 84 29

Département 91

Vds. jx S Nes : Dragons Lair; M Quest, Actraisers, F Fantasy 2, NBA Allstar... entre 400 et 500 Frs. Contacter Romain, au (16) 60 10 62

Département 91

Vds. jx SFC et SN : Fatal Fury, Wing Commander, NCAA Basketball, . Vds. jx MD · Mickey et Donald, NHL Hockey 93, Indiana Jones... Contacter gregory, vers 19h, au (16) 60 11 53 93

Département 91

Vds. sur S Nintendo : Mario 4 : 200 Frs, Rival Turf : 250 Frs, X Men (US) : 350 Frs, Pang (Us) : 300 Frs, sur MD : TF 3 (Jap) et M Defender : 200 Frs, sur GG : Sonic : 150 Frs. Contacter Stéphane, après 18h, au (16) 69 41 91 79.

Département 91

Vds. jx GB de 120 à 165 frs : Axelay,

Robocop, Spider Man, Burai Fighter. Contacter Francois, après 18h, au (16) 64 96 40 47.

Département 91

Vds. sur S Nintendo (Fra) : Axelay 350 Frs. Contacter Jan, au (16) 69 03 17 22

Département 91

Vds. jx S Nintendo et Nes : Castelvania 4 : 300 Frs, F Zero : et SF 2 : 600 Frs + 3 jx Nes : 600 Frs. Contacter Gilles, après 19h45, au (16) 69 42 66 15.

Département 91

Vds. SFC + 7 jx + adaptateur : 2800 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 60 46 28 06.

Vds. Ech. Ach. ix et manette sur S Nes, SFC, S Nintendo. Contacter Nicolas, au (16) 64 91 17 35.

Département 92

Vds. S Nintendo + adaptateur universel + manette City Boy + 2 manettes + 4 jx (Mario Kart, P of Persia...) : 2700 Frs. Contacter Laurent, après 18h, au (1) 47 94 50

Département 92 Vds. SFC + 6 jx + Dyna 1 + adapta-teur : 3100 Frs, GB + 13 jx : 1500 Frs. Contacter Julien, au (1) 45 34

Département 92

Vds. jx : Star Wars : 400 Frs, Contra : 300 Frs, G'n'G : 300 Frs, J and Mac : 250 Frs, échange possible, jx de 100 à 150 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 43 50 55 69.

Département 92

Vds. ou Ech. sur SFC : Soulblader, Tortues Ninja, Contra, Rushing Beat, Robocop 3, Baseball, Contacter Seb. au (1) 46 30 86 67.

Département 92

Vds. S Nes + SF 2 + 2 pads + adaptateur Jap : 1100 Frs à débattre, ou jx : TMNT 4, Smach Tv, Zelda 3 : 275 frs pce. Contacter Franck, au (1) 46 62 61 71

Département 92

Vds. manette City Boy: 200 Frs. Contacter Bruno Pierre, 1/115 Res des fontaines, rue M Berthelot, 92800 Puteaux.

Département 93

Vds. S Nintendo + SF 2: 1000 Frs, ou contre Amiga. Vds. SGX + 2 manettes + FMT : 550 Frs. Vds. MD et jx. Contacter David, au (1) 48 55 64 92

Département 93

Vds. jx S Nes : Zelda, Thunder Spirits...: 300 Frs pce. Téléphoner au (1) 48 69 78 65.

Département 93

Vds. M Quest: 400 Frs, ou contre Star Wars, Tiny Toons, sur Paris et sa région uniquement. Vds. SPMW: 200 Frs. Contacter Bruno, au (1) 43 85 58 66.

Département 94

Vds. jx GB (D Dragon, Ballon Kid, W Cup, Castelvania...): 150 Frs pce. Contacter Nicolas, après 19h, au (1) 45 90 08 32.

Département 94

Vds. jx Nintendo : 200 Frs pce, ou contre jx S Nintendo ou MD. Contacter Jerome, après 18h, au (1) 48 93 74 51.

Département 94

Departement 94
Vds. S Nintendo + 2 manettes + jx +
SF 2, Zelda 3: 1445 Frs. ou S
Nintendo + SF 2: 1145 Frs.
Contacter Pierre, au (1) 48 83 93

Département 94

Vds. jx SFC: SF 2, Zelda 3, Tennis, Aera 88, Goemon... avec boites et notices, ou échange. Contacter Vankei, sur la région de Paris uniquement, au (1) 48 99 68 53.

Département 94

Vds; sur S Nintendo Lemmings (US) : 300 Frs, A World (US) : 400 Frs, F Zero : 200 Frs. Téléphoner au (1) 48 77 13 79.

Département 94

Vds. Ach. Ech. jx dur S Nintendo Fra/US/Jpa, et échange S Nintendo + 2 ix, contre MD + ix. Contacter Christophe, au (1) 43 68 27 23

Département 94

Vds. jx S Nes US: SF 2, MArio Kart + adaptateur AD 29 : 900 Frs, ou vente séparée. Contacter Olivier, ua (1) 48 90 87 92.

Département 95 Vds. S Nintendo , toute neuve + Nintendo Scope + Axelay : 1500 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 39 32 04 39.

Département 95

Vds. sur S Nes : Conta 3, G'n'G, M Kart (US), A Family : de 350 à 400 Frs, ou contre Ranma 1/2, S Blastman, Ranma 1/2 2. Contacter Benjamin, au (16) 39 83 91 97.

SEGA

Achat

Département 57

Recherche sur MD : European Clib Soccer, entre 150 et 250 Frs. Contacter Jerome, au (16) 82 57 11

Département 78

Ach. bon jx sur MS à prix raisonable et sur MD : Shining in the D, Action Replay, Ecco et sur GG : Chackan, D of Oasis. Contacter Nicolas, au (1) 30 58 49 98.

Département 82 Ach. ou Ech. El Viento et Lemmings sur MD entre 150 et 200 Frs. Contacter Vincent, après 17h, au (16) 63 63 84 27.

Département 91

Ach. GG sans jx: 400 Frs et vends sur MD: Ecco: 200 Frs, Mickey et Donald: 200 Frs, ou les 2: 350 Frs. Téléphoner au (16) 64 94 88 33.

Département 92

Ach. S of Rage 2: 265 Frs maxi. Vds. Ech. jx MD, jx GB, GG, S Nes et SFC. Contacter David, sur Paris uniquement, au (1) 47 95 00 36.

Contact

Département 3 Ech. Vds. jx MD : A Beast, Sonic, S House 2, J Madden 2, T1, H Fire, R Rash... entre 250 et 300 Frs. Cherche news, hits, et autres

Contacter Seb, après 18h, au (16) 70 90 37 39.

Département 17

Ech. jx MD (DJ Boy, Eswat, Toki, J MAdden 92, Quackshot...). Quackshot...). Téléphoner au (16) 46 74 44 19.

Département 22

Ech. sur MD Fra : S of Rage, S Dancer, G Axe, DJ Boy, The Immortal, contre Hockey, ou autres... Téléphoner au (16) 96 28 72 64.

Département 28

Ech. MD Jap, contre MD Fra en trés bon état Contacter Bruno, au (16)

Département 33 Ech. jx MD : S Dancer, Mickey, G Axe, Populous... contre vieux jx. Téléphoner après 19h, au (16) 56 98

Département 35

Ech. ou Vds. R of Shinobi, S Hang On, Sonic, Altered Beast... Contacter J Paul, au (16) 99 33 83

Département 35 Ech. sur MD : D Stricke, Mercs, Sonic, Populous, contre D Fury, Lemmings, Team USA... Contacter Nicolas, au (16) 99 30 23 02.

Département 40

Vds. ou Ech. jx MD Jap (Terminator 2, W of Illusion...), cherche Flashback, F Fury, Mega CD, ou Sega CD à 1000 Frs. Contacter J Noel, au (16) 58 73 51 02.

Département 59 Ech. jx MD (Lotus, Biohazard) et autres, dans la région Nord Pas de Calais. Contacter Eric, au (16) 27 96

Département 75

Ech. sur MD / Sonic 2, contre NHLPA Hockey, R of Shinobi 1, contreE Club Soccer. Contacter J Michel, après 18h30, au (1) 47 63

Département 76

Ech. jx MD : Ecco the Dolphin, W of Illusion, Hell Fire, TF 4, Alisia

Dragoon, D Strike. Mathieu, au (16) 35 82 71 30, ou 35

Département 76

Ech. MS + 4 jx + GG + 2 jx, contre Neo Geo, sans jx, ou vendu : 500 Frs. Téléphoner au (16) 35 61 01

Département 79

Ech. ou Vds. jx MD : PS 2 et 3, Sovermitlon, G Axe 2, Ropower : 250 Frs pce, jx MS : Ultima 4, Time Soldier et Scrabl Spirit : 150 Frs. Contacter Aron, après 18, au (16) 49 68 06 50

Département 83

Ech. TF 3, contre Dragon Fury, ou Bulls vs Lakers. Contacter Bernard, a^près 18h, au (16) 94 23 18 76.

Département 94

Ech. MD Fra + 6 jx (Sonic 2, Decap Attack, S of Rage.) + 2 manettes, contre Neo Geo + 1 manette. Contacter J MArc, au (1) 48 86 44

Département 1 Vds. MD + 4 jx : 1100 Frs. Contacter Loic, après 19h, sauf lundi et mercredi, au (16) 79 81 58

Département 2

Vds. ou Ech. jx MD Fra: 200 Frs pce. Ach. Nes + 5 jx: 500 Frs, ou contre Jx MD: Sonic, Fantasia, Alone, Donald...Contacter Nique, 12 rue deruelle, 02830 St Michel.

Département 3

Vds. sur MD : Robocod : 250 Frs, Sonic: 200 Frs. Téléphoner au (16) 70 98 01 51.

Département 6

Vds. jx MS : G'n'G : 200 ou 150 Frs à débattre. Téléphoner le soir après 20h, au (16) 93 62 49 69.

Département 7

Vds. 200 Frs, ou échange Revenge of Shinobi, R Thunder 2 (Jap), Terminator, S in the Darkness Contacter HAssen, après 18h, au

Vous avez une Petite Annonce à passer? Aucun Problème! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop... vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 05 du mois prochain. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département :		°□ ECHANGE □ NEO-GEO & LYNX	<ul><li>□ VENTE</li><li>□ NINTENDO</li></ul>	□ SEGA	N=30
IOYPAD • PA	• 103 1	Boulevard Mac I	Donald • 750	010 DADIS	

# chetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher



17, rue des Ecoles 75005 PARIS (1) 43.290.290+

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

SEGA	CONSOLE GAMÉ-GEAR * avec Columns CONSOLE GAMÉ-GEAR (neuve) + 4 Jeux LOUPE 99 F ADAPTATEUR SECTEL Exemple de prix (Jeux d'occasion): DRAGON CRYSTAL 99 F SPACE HARRIER SLIDER 99 F WOODY POP  MASTER SYSTEM (+ DE 1200 JEUX DISPONII CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD) Exemple de prix (Jeux d'occasion): ALTERED BEAST 79 F SHINOBI KUNG FU KID 79 F TENNIS ACE WORLD SOCCER 79 F WORLD CUP ITALIA GLOBAL DEFENSE 96 F XENON II GHOSTBUSTERS 99 F SAGAIA RAMBO III 99 F AFTER BURNER 99 F SONIC II	99 F 99 F	ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise)  MANETTE PRO 2 125 F PRO PAD (transparante) 1 GAME-GENIE 349 F MENACER * 3 Exemple de prix (Jeux d'occasion):  PAPERBOY 89 F RAMBO III 1 WRESTLE WAR 89 F STRIDER 1 ALEX KIDD 99 F SONIC 1 LAST BATTLE 99 F SUPER HANG ON 1 ALISIA DRAGON 139 F SUPERTHUNDER BLADE 1 CRACK DOWN 139 F WORLD CUP ITALIA 1 DICK TRACY 139 F STREET OF RAGE 1 GOLDEN AXE II 139 F MICKEY ET DONALD 2 MOONWALKER 139 F SONIC II 2 OUT RUN 139 F STREET OF RAGE II  MISTATED (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES) CONSOLE MEGA-CD * avec 1 jeu 16	39 F 39 F 49 F 79 F 79 F 99 F 99 F 99 F
NINTENDO	GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES) CONSOLE GAME-BOY avec TETRIS * ETUI ANTI-CHOC 69 F LOUPE LIGHT BOY GAME-GENIE 249 F HANDY-BOY Exemple de prix (Jeux d'occasion): GARGOYLE'S QUEST 109 F BALLOON KID TORTUE NINJA 119 F DR MARIO ALLEWAY 136 F MARIO ET YOSHI MOTOCROSS MANIAC 136 F SPIDERMAN  NES (+ DE 900 JEUX DISPONIBLES) CONSOLE DE BASE *  Exemple de prix (Jeux d'occasion): TORTUE NINJA 99 F ZELDA 1 GAUNTLET 2 139 F GOAL IRON SWORD 139 F GREMLINS 2 TOP GUN 2 175 F STAR WARS	349 F 99 F 349 F 159 F 159 F 159 F 249 F 179 F 199 F 239 F 279 F	CONSOLE SUPER-NINTENDO (+ MARIO KART)  CONSOLE SUPER-NINTENDO (+ STREET FIGHTER II)  MANETTE PRO PAD (transparante)  SUPERSCOPE * + 6 Jeux 3  ADAPTATEUR SNINT/SFC/SNES  Exemple de prix (Jeux d'occasion):  POPULOUS  R TYPE 249 F WRESTLEMANIA R TYPE 249 F SUPER PROBOTECTOR 3  BLAZING SKIES 269 F ANOTHER WORLD 3 GHOULS AND GHOSTS 269 F F OAD RUNNER 3 ZELDA 3 269 F PRINCE OF PERSIA DESERT STRIKE 299 F STREET FIGHTER 2	90 F 90 F 90 F 59 F 99 F
0-GE0	MANETTE 399 F MEMORY CARD Exemple de prix : NEUF OCCASION	1990 F 2490 F 199 F	had .	99 F 95 F OM)
۳	ALPHA MISSION 2 690 F 479 F ART OF FIGHTING 1490 F 1190 F VIEW POINT 1490 F 1190 F FATAL FURY 2 1490 F 1190 F		CONSOLE LYNX   * 5. + DE 80 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE 1:	49 F 29 F

## VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le (1) 43.290.290+

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop (Nocturne 21 H le mardi) Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

BON DE COMMA	NDE EXP	RES:	: A retourner à SCORE GAMES
NOM	P	RENO	м
ADRESSE			
TEL DOM:	T	EL BUR	:
TITRE	CONSOLE	PRIX	Je règle par :
			MANDAT LETTRE
			CHEQUE 🗆
			CARTE BLEUE Q N°
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE: 60 F	30 F	Date expiration:/
TOTAL A PAYER			Signature

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète. vous gagnez

de Jeux Gratuits

VENTE PAR CORRESPONDANCE

24 / 48 H COLISSIMO

Nous rachetons vos consoles ainsi que **Tous** vos jeux :

GAME-GEAR •MEGADRIVE MEGA CD •LYNX •GAME-BOY

SUPER-NINTENDO NEO-GEO

et échangeons vos consoles et jeux sur : N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC

(voir modalités au magasin) Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour la province

# PETITES ANNONCES

Département 13 Vds. MD Fra + 5 jx (Sonic, Tazmania, G Axe 2...) + 1 manette : 600 Frs. Téléphoner au (16) 91 92

Département 13 Vds. jx MD de 200 à 300 Frs (Sonic 2, World of Illusion, R Rash 2, Ecco le dauphin...). Contacter Amandine, au (16) 91 44 46 09.

Département 13 Vds. GG + Batman, Sonic, Donald + adaptateur MS + Chuck Rock+ adaptateur secteur : 1000 Frs, valeur : 2300 Frs. Téléphoner au (16) 90 54 61 12.

Département 13 Vds. D Duck : 150 Frs, Woody Pop : 100 Frs, Castel of Illusion : 150 Frs, Shinobi : 100 Frs, G Loc : 150 Frs, sur Game Gear. Téléphoner au (16) 42 64 25 26.

Département 13 Vds. MD + Sonic : 600 Frs. Téléphoner uniquement dans le 13, ua (16) 91 75 51 38.

Département 16 Vds., jx MD: Donald, Phelios, A Kid, Immortal: 190 Frs, ou contre 3 jx S Nes, S Nintendo, ou SFC. Téléphoner au (16) 49 85 75 02.

Département 22 Vds. jx MD: Shinobi, Sonic, Gynoug, G Axe 2:180 Frs pce, TF 4, W of Illusion: 280 Frs pce. Téléphoner après 17h, au (16) 96 74 24 90.

Département 24 Vds. MS + 2 manettes + adaptateur secteur + péritel + Light Phaser + 4 jx : 500 Frs. Téléphoner au (16) 53 27 31 51.

Département 31 Vds. MD + 2 manettes + 5 jx (R Rash 2, T2, WWF...), valeur : 2200 Frs, vendu : 1200 Frs à débattre, sous garantie. Contacter Alexandre, au (16) 62 24 44 25.

Département 31 Vds. GG + 4 jx + MS/GG + secteur + sacoche : 1400 Frs à dénattre, ou contre S Nes + jx. Contacter John, ua (16) 61 85 94 07.

Département 32 Vds. jx MS: WBoy 2, Prince of Persla..., sur MD: Rambo 3, Budokan et Sonic, échange possible. Contacter Adil, après 20h, au (16) 62 05 85 15.

Département 33 Vds. MS + 2 jx sans manette : 500 Frs, ou contre 2 jx S Nes. Ach. A World et SF 2, contre autre. Vds. SF 2 : 400 Frs à débattre. Contacter Jim, après 18h30, au (16) 57 49 51 47

Département 35 Vds. MD + 6 jx (S of Rage 2, Sonic 2, Ecco...) + 2 pads. Contacter Fabrice, après 18h, au (16) 99 59 65 17

Département 35 Vds. jx MD : Universal Soldier : 200 Frs, Chiki Chiki Boys (Jap) : 200 Frs, S of Rage 2 (Jap) : 250 Frs, adaptateur Jap : 70 Frs. Contacter Christian, au (16) 99 83 49 10. Département 38 Vds. jx MD: S of Rage 2, TF 3, A Dragoon: 200 Frs pce. Contacter Guillaume, au (16) 76 53 13 74.

Département 44 Vds. jx MS : Alex Kidd, Sonic, Aztec Adventure : entre 150 et 200 Frs pce. Téléphoner au (16) 40 90 44 13.

Département 44

Vds. sur MD : Soccer, Sonic 2, S of
Rage 2, TF 4, W Cup 90, GP 2, Joe
M 92, Olypimque Gold, R of
Shinobi, Sonic... entre 150 et 250
Frs, ou échange. Téléphoner au
(16) 40 86 82 33.

Département 45 Vds. MD : Tema USA : entre 200 et 300 Frs, Sonic + A Beast : 220 Frs. Contacter Rui, après 19h, au (16) 38 34 76 97.

Département 45 Vds. MD + 6 jx (Indy, TF 4, Foot...) : 1600 Frs, vente séparée possible. Téléphoner au (16) 38 64 62 03.

Département 47 Vds. MD + Sonic + 1 manette : 690 Frs, 2 jx GG (Mickey et Space Harrier) : 300 Frs. Téléphoner au (16) 53 94 80 26.

Département 51 Vds. MD + 11 jx + 2 manettes + adaptateur jx Jap : 4000 Frs à débattre, ou contre Neo Geo + 4 jx + manette. Téléphoner après 18h, au (16) 26 08 14 10.

Département 55 Vds. jx MS 2 : World Cup Italia 90 : 220 Frs, Tennis Ace : 220 Frs, Global Defense : 120 Frs, avec boite et notice. Téléphoner au (16) 29 79 42 80 HR.

Département 57 Vds. MS + World Cup Soccer ,A Bunner, Great Baseball + 1 manette : 325 frs. Téléphoner au (16) 87 61 21 02

Département 58 Vds. MS 2 + 2 manette + Alex kid, Sonic : 250 Frs, jx MS : Tom and jerry, Astrix, Psycho Fox, G'n'G, Wboy 3 : 200 Frs pce. Téléphoner après 18h, au (16) 86 21 58 43.

Département 59 Vds. MD + 11 jx + 2 manettes dont 1 arcade power stick : 2000 Frs, à débattre. Contacter Frederic, au (16) 20 31 34 77.

Département 59 Vds. MD Jap + 12 jx (\$ of Rage, Sonic, Mickey...) + pro 2, valeur : 4600 Frs, vendu : 2800 Frs. Contacter Olivier, après 19h, au (16) 27 48 40 75.

Département 59 Vds. MD Jap + Streets, R Thunder 2, Spiderman, R Rash + replay pro + 2 manettes : 1500 Frs, valeur : 2900 Frs. Contacter Irwan, au (16) 20 36 14 44.

Département 59 Vds. MD + 2 pads + 1 pad AF + 1 adaptateur Jap + 6 jx : 1800 Frs, valeur : 3790 Frs. Contacter THierry, au (16) 20 64 85 48.

Département 60 Vds. sur MD: R of Shinobi et Strider: 200 Frs pce, Mickey: 300 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 44 02 40 32. Département 60 Vds. jx MD (Sonic, Bat, J Montana 2...: 250 Frs et D Stricke: 300 Frs). Contacter Jerome, au (16) 44 52 08 66.

Département 61 Vds. Mickey et Donald, W of Illusion: valeur 395 Frs, vendu 300 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 33 65 20 37.

Département 62 Vds. MD + pad : 600 Frs, jx MD entre 150 et 200 Frs : Sonic, Gynoug, Nec + 1 jeu : 450 Frs, jx Nec : 200 Frs : F Soccer, N Spirit. Contacter Manuel, au (16) 21 39 95 70.

Département 62 Vds. MS 2 + 2 manettes + Alex Kid et Asterix : 400 Frs. Téléphoner au (16) 21 56 25 50.

Département 67 Vds. jx MD ; R Rash, Sonic, Fire Shark, S Dancer, Space HArrier 2 : 250 Frs pce. Téléphoner au (16) 88 91 68 58.

Département 70 Vds. Nbrx jx MD pas cher et cherche Splatte House 2. Contacter Michael, au (16) 84 75 64 73.

Département 75 Vds. GG + sacoche + Master Gear + loupe + 17 jx : 2700 Frs, à débattre. Contacter Fred, au (1) 40 41 00 81.

Département 75 Vds. MD + 1 manette Pro 2 + 7 jx (Predator 2, Toe Jam and Real...): 2500 Frs. Contacter Cedric Blanchet, 45 Ave F Faure, 75015 Apris, ou au (1) 45 57 45 64.

Département 75 Vds. MD Jap + 5 jx (Batman, J Pond, G Axe...): 1700 Frs, vente séparée possible: md: 700 Frs, jx: 200 Frs. Contacter Claude, au (1) 45 43 07 41.

Département 75 Vds. lots de 5 jx sur MD : G Axe 1, et 2, Lemmings, TF 3 et 4, valeur : 2150 Frs, vendu : 1000 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 43 41 95 17.

Département 75 Vds. 20 jx GG de 100 à 150 Frs pce. Contacter Maincent, 66 rue Brancion, 75015 PAris.

Département 75 Vds. MD + 8 jx + 2 manettes (S of Rage, Sonic, G'n'G...), vente séparée possible. Téléphoner au (1) 42 64 57 52.

Département 75 Vds. MD + 3 jx ( S of Rage, Robocop, R Thunder 2) + 2 manettes: 1200 Frs à débattre. Contacter Gregory, après 19h, au (1) 47 87 75 59.

Département 75 Vds. GG + 7 jx (WBoy 2, SMGP...) + Master Gear + 4 jx MS (Sonic, Asterix...). Contacter Philippe, après 18h, au (1) 45 88 03 99.

Département 75 Vds. MD + 2 manettes + 8 jx (Batman, Robinson, J Montana 3...): 1500 Frs. Contacter Marc, après 19h, au (1) 44 64 78 65.

Département 75 Vds. MS + 8 jx + 2 manettes : 800 Frs, sur Paris uniquement et pas de vente séparée. Contacter Christophe, au (1) 46 51 63 87.

Département 75 Vds. MD + Sonic 1 et 2 + 2 pad + adaptateur Jap : 1000 Frs, jx MD : Mickey, J Pond 2, Shinobi, BAsket, Hellfire : 250 Frs poe. Contacter Fabrice, au (1) 43 71 52 43.

Département 75 Vds. GG: 650 Frs, Olympic G, Sonic, WBoy, Donald...: 150 Frs poe, Master Gear: 100 Frs, ou le lout 1500 Frs, valeur: 3290 Frs. Contacter Alexis, au (1)42 96 62 35

Département 76 Vds. MS + D Duck, Sonic et G Axe : 400 Frs, valeur : 1600 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 35 67 95 55.

Département 77 Vds. MD Jap + sonic 1 + 1 manette : 600 Frs et MS + 2 jx : 350 Frs. Téléphoner au (16) 60 60 38 11.

Département 78 Vds. jx MD : T Force 3, Robocod, S Real Basket, S of Rage : de 200 à 250 fsr, et vends S of Rage 2 : 350 Ftrs. Contacter JAmal, au (1) 34 74 54 29.

Département 78 Vds. Axelay sur S Nintendo : 350 Frs, GG + loupe + Sonic 2, Shinobi, Columns : 650 Frs. Contacter Paul Henri, au (1) 39 21 14 70.

Département 78 Vds. jx sur MD : EA Hockey : 220 Frs, Boxing Eva : 190 Frs, Batman 2 : 220 Frs, S Strike : 220 Frs, J MAdden 92 : 220 Frs. Contacter Franck, entre 18 et 21h, au (1) 39 46 87 74.

Département 78 Vds. MD + manettes Pro 1 et 2 + 3 jx (Sonic 2, Kid Chameleon, Quackshot) + adaptateur jx Jap : 1200 Frs. Contacter Emmanuel, au (1) 39 73 52 04.

Département 78 Vds. jx GG: Mickey et Mapy: 310 Frs. Contacter Fabien, après 17h, au (1) 39 56 52 04.

Vds. MS + pistolet + 5 jx, dont 3 au choix : 450 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 34 75 37 56.

Département 78 Vds. MD Fra + 6 jx (Quackshot, Alisia D, S of Rage...) + 2 manettes + Pro 1 : 1590 Frs. Contacter Paul, au (1) 39 50 69 34;

Département 78 Vds. MS + 7 jx (G Axe, A Bunner, Shinobi...): 1350 Frs. Téléphoner au (1) 39 13 71 43.

Département 78 Vds. GG + 5 jx (Sonic, Donald...) + cable : 1100 Frs, jx sur SFC, S Nes, ou S Nintendo dans le 78 uniquement. Contacter Guillaume, vers 19h, au (16) 30 50 14 57.

Département 78 Vds. jx MD : S of Rage 2, T Force 4, W of Illusion, D Fury, J Madden..., ou contre jx S Nes. Contacter Fabien, après 18h, au (1) 39 51 91 94

Département 78 Vds. S of Rage, Quackshot, W of Illusion, sur Sega et S Nintendo : Mario, Amazinfg Tennis, Hook. Contacter Richard, au (1) 39 52 74 32.

Département 81 Vds. jx MD (Sonic et Baseball Super League): 150 Frs, (Shinobi 1 et Kid Chameleon): 200 Frs. Contacter julien, au (16) 63 55 95

Département 85 Vds. MD 60 Mhz + adaptateur + 5 jx (Sonic, TF 3...) + 2 pads : 1900 Frs, valeur : 3200 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 51 67 14 92.

Département 91 Vds. 21 jx MD, entre 150 et 250 Frs (Sonic 2, S of Rage 2...), ou échange possible, contre S Nintendo, ou Mega CD, ou Neo Geo. Téléphoner au (16) 64 99 89 55.

Département 91 Vds. GG + Column : 690 frs + sonic 1, Battle Mallevy, Lemmings : 150 Frs pce, ou 1000 Frs le tout. Téléphoner au (16) 64 54 90 62.

Département 91 Vds. MS + 1 joypad + 3 jx (Vigilante, Mickey, My Hero) : 600 Frs. Contacter Fabien, après 18h30, au (16) 69 42 94 56.

Département 91 Vds. MD + 2 manettes + 5 hits : 800 Frs, S Nintendo + 5 jx (Zelad 3, Axelay...) + 2 manettes + adaptateur. Contacter Gaei, après 17h, au (16) 69 28 20 49.

Département 91 Vds. 15 jx MD (Phantasy Star 3, Volteyball, -R Thunder 2...). Contacter Franck, au (16) 69 48 85 69.

Département 91 Vds. MS 2 + 1 MN + 1 pistolet + 10 jx (Sonic 1 et 2, Mickey, Donald...) : 1100 Frs. Téléphoner au (16) 69 06 85 83.

Département 92 Vds. James Buster Douglas : 150 Frs. Contacter Blehaut Matthieu, après 18h, au (1) 46 24 18 55.

Département 92 Vds. MD + 10 jx + 2 manettes : 1900 Frs, ou + 6 jx : 1400 Frs (Dick Tracy, Quackshot...). Contacter Sébastien, après 18h, au (1) 42 37 60 46

Département 92 Vds. MD + 5  $\mu$  + 1 manette : 1300 Frs, vente séparée possible. Contacter Thomas, à partir de 17h, au (1) 46 08 00 85.

Département 92 Vds. MS + 4 jx (Sonic, Shinobi...): 550 Frs, ou contre GB + 4 jx. Téléphoner après 17h, au (1) 46 65 95 00.

Département 92 Vds. ou Ech. MD + 13 jx (3000 Frs) ou contre Neo Geo + 3 jx ou plus. Téléphoner en semaine entre 9 et 21h, au (1) 47 41 73 85.

Département 93 Vds. MD + 7 jx (Mickey 2, T Force 4...) + Nes + 3 jx. Contacter Francois, au (1) 49 39 05 45.

Département 93 Vds. GG + 4 jx (Columns, D Duck...) , valeur : 1700 Frs, vendu

950 Frs. Contacter Lousky Yoni, après 18h, au (1) 48 37 35 28.

Département 93 Vds. jx MD : Sonic 2, R Rash 2, Terminator 2, Outlanders, Ecco, Lotus Turbo : 270 Frs, et Turbo Out Run : 150 Frs. Téléphoner au (1) 48 50 25 04.

Département 93 Vds. ou Ech. jx MD, contre autres jx MD, ou S Nintendo, sur la région de Paris. Contacter Philippe, à partir de 19h, au (1) 48 58 48 28.

Département 93 Vds. MD + 2 manettes + 9 jx (Donald, Terminator...), valeur : 5230 Frs, vendu : 2500 Frs à débattre, jx Nes et GG à vendre. Contacter Regis Parisot, 32 chemin des postes, 93390 Clichy;

Département 94 Vds. jx MD : 200 Frs. Contacter Laurent, au (1) 45 93 03 41.

Département 94
Vds. Mega CD Jap + 1 CD : 1700
Frs, ou contre Sega CD US. Vds.
Road Rash 2, NHLPA, WBoy 5...
de 250 à 300 Frs. Vds. Menacer +6
jx + T2 : 600 Frs. Téléphoner au (1)
43 78 52 00.

Département 94 Vds. MD Fra + 2 pads + adaptateur + 6 jx (Sonic, S of Rage, Mickey et Donald...): 1800 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 56 61 57 63.

Département 94 Vds. MD + 8 jx (Sonic 2, Kid Chameleon...) + 2 manettes + adaptateur MS : 2200 Frs. Contacter MAxime, entre 18 et 20h, au (1) 48 83 40 61.

Département 94 Vds. MD + adaptateur Jap + 13 jx (Sonic, Quackshot, Fantasia, J Pond 2...): 2600 Frs. Contacter Yann, au (1) 49 80 55 38.

Département 94 Vds. MD sous garantie + 3 jx + adaptateur : 900 Frs, jx S Nintendo entre 150 et 300 Frs. Contacter J MARc, au (1) 48 86 76 00.

Département 94 Vds. MD + 12 jx (W of Illusion, S of Rage 1, Sonic 2...) + 2 manettes + adaptateur, valeur 4800 Frs, vendu 3500 Frs. Contacter Gerald, au (1) 45 95 05 24.

Département 95 Vds. 18 jx MD de 150 Frs à 300 Frs (S of Rage, Sonic 2, T Force 4, Simpsons...). Contacter Laurent, après 18h, au (16) 39 60 88 08.

Département 95 Vds. cableVds. GG (ss garantie) + adaptateur secteur + Master Gear + Sonic 2 : 900 Frs, jx GG et MS entre 130 et 160 Frs. Contacter Fabrice, après 18h, au (16) 39 90 77 51.

Département 95 Vds. GG + 2 jx (Columns et Donaid) : 800 Frs, valeur : 1290 Frs. Contacter Fédéric Desfetes, 9 allée A Gide, 95350 St Brice.

## GAME 40 LES JEUX VIDEO LE MERCREDI 17H / 18H VOS QUESTIONS AU: 36 68 74 40



#### LISTE DES FREQUENCES

Compiègne: 105.9

Creil: 106.1

#### En France:

Ajaccio: 89.6 Albi: 93.4 Amiens: 91.8 **Angers: 102.5** Angoulême: 88.8 Arcachon: 98.9 Arras: 98.9 Autun: 96.1 Auxerre: 96.1 Avallon: 102.7 Belfort: 93.4 Besançon: 106 Bethune: 92.2 Bordeaux: 106.8 Brest: 90.0 Brive: 102.8 Calais: 99.2 Cambrai: 92.1 Carcassonne: 99 Castres - Mazamet: 92.5 Chantilly: 106.1

Chartres: 106.1

Châteauroux: 96.2 Cherbourg: 106.1

Clermont Ferrand: 105.9

Dreux: 101.3 Dunkerque: 92.2 Fontenay le Comte: 97.6 Forbach: 104.5 Gap: 89.7 Grenoble: 93.7 Gueret: 91.2 La Rochelle: 101.3 Lacanau: 98.6 Laval: 104.9 Lens: 92.2 Le Puy: 91.5 Lille: 89.2 Limoges: 101.7 Limoux: 89.5 Longwy: 106.7 Lorient: 103.8 Lyon: 93.3 Marseille: 105.7 Metz: 92.2 Melun: 102.1 Montbéliard: 93.4 Mont de Marsan: 92.2 Montluçon: 92.7 Nancy: 94.8

Nantes: 97.7 Paris: 105.9 Pau: 92 Périgueux: 106.5 Poitiers: 99 Quimper: 102 Reims: 100.1 **Rennes: 92.7** Royan: 100.4 Saint Brieuc: 106.3 Sarrebourg: 96.4 Senlis: 106.1 Tarbes: 101.2 Thionville: 96.7 Toulon - Hyères: 106.2 Toulouse: 91.8 Valenciennes: 89.1 **Vannes: 87.6** 

#### En Belgique:

Braine - L'Alleud: 103.3 Huy: 105.9 Louvain La Neuve: 107 Mouscron: 89.2 Dour: 106.7 Beauraing: 107.1

# FANTASTIQUE! C'EST MeDonald's GLOBAL GLADIATORS









Attachez votre Gooshooter<sup>(N)</sup> et joignezvous à Mick<sup>(N)</sup> et Mack<sup>(N)</sup> les Global Gladiators <sup>N</sup> dans une mission dont l'objectif est de neutraliser les monstres de Slime World<sup>(N)</sup> Mystical Forest<sup>(N)</sup> Toxitown<sup>(N)</sup> et Arctic World<sup>(N)</sup>.

Les garçons apparaissent chacun dans 250 images d'animation renversantes, plus que n'importe quei autre personnage sur les systèmes Sega!

Apportez votre aide à nos amis alors qu'ils essaient de se sortir de pièges difficiles et de ramasser des Arches<sup>10</sup> afin d'avoir la possibilité de recycler les ordures<sup>1</sup> et de pagner ainsi plein de points bonus dans de pagner ainsi plein de points bonus d'admirez le magnifique environnement de jeu, les centaines d'images d'animation impressionnantes et le son le plus élaboré du moment!

Disponible sur Sega Megadrive, Master System et Game Gear, GLOBAL GLADIATORS comporte:

- plus de 250 images d'animation de personnage
- des dialogues digitalisés excellents et une musique merveilleuse
- · un environnement de jeu formidable
- · une qualité de jeu magnifique

#### **GLOBAL GLADIATORS**

Une nouvelle idée excellente de Virgin Games

GLOBAL GLADIATORS

© 1993 Virgin Games Ltd.

"\*\* © 1993 McDonald's Corporation, Mick and Mack, Global Gladiators et the Golden Arch sont des marques déposées de McDonald's Corporation. Tous droits réservés.

"SEGA" et "MEGADRIVE" sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd.

